平成7年12月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第23号通巻第157号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

GAMEST

December 15, 1995 No.157



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

1995
12.15
毎月15日・30日発売
500yen



修羅・羅刹の違いを会得！
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

空中コンボを極めろ！
マーヴル・スーパーヒーローズ

インスト技コマンド一挙公開
ファイティングバイパーズ

これが中ボス全技・10連コンボ!!
鉄拳2

特集：ジャパゲー世界制覇計画

ライバルをひきはなせ！
刮目！今話題のゲーム情報
VIRTUAL ON
闘神伝2／沙羅曼蛇2

一撃必殺！攻略連続攻撃
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
キャノンダンサー／スカイターゲット
バーチャファイター2.1／ゲーム天国
ナムコクラシックコレクションVol.1
バーチャコップ2／ほか

ニューゲームジャングル
くにおの熱血闘球伝説／銃弾嵐／ガーディアンズ
機動戦士ガンダムファイナルシューティング

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック 第7回

Let's パズボブキャンペーン

平成7年11月30日まで実施中

クイズ

○の中にあてはまる数字は?

今、ゲームパークで大人気のパズルゲームは "パズルボブル○"です。

A賞

アメリカ・フロリダ
「ディズニーワールド
5日間の旅」ペアでご招待
1組(2名)様



●旅行の権利は当選者ご本人に帰属し、他人への譲渡、換金はできません。●旅行は成田空港発着となります。●日本国内での交通費、宿泊費、渡航手続等の費用は自己負担とさせていただきます。●未成年の方は保護者の同意、又は同伴を原則とさせていただきます。●運行等の事情により、出発日が限定される場合があります。予めご了承ください。

B賞

ゲームパークを独占!
パズルボブル2ゲーム機
1名様
ご指定の場所への運搬費用は、当社が負担いたします。



パズボブ賞

「パズルボブル2」オリジナルテレカ
200名様
A・B・C賞の抽選にもれた方の中から、さらに再抽選でプレゼント。

C賞

スーパーファミコン用ソフト
「パズルボブル」
20名様



SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
"スーパーファミコン"は任天堂の商標登録です。

当たる!

当たる!



ヒントだよ!

1人でも対戦できる
コンピュータ対戦モードがついて、
超キレイな映像と大迫力サウンドが話題。
今ゲームパークで大人気の
「パズルボブル2」です。

■応募方法/官製ハガキにクイズの答と、ご希望の商品記号(A・B・Cのいずれか)、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号をご記入のうえ下記宛お送りください。■応募先/〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー「Let'sパズボブキャンペーン」係宛■応募締切/平成7年11月30日(木)当時消印有効■当選発表/クイズの正解者の中から抽選で当選者を決定。A賞、B賞は当選者へご連絡いたします。C賞、パズボブ賞は、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

●お問い合わせ先は、03(3222)4880です。


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
人気の秘密はここなのだ。
●パズルモードの画面が2倍以上ワイドになって迫力も2倍のワイドモード登場!!
●1人でも対戦ができるコンピュータ対戦モード(おなじみのキャラの他、新キャラも登場だ!!)が新たに加わりました。
●2つの対戦モードに難易度選択を設定。初心者でも楽しめるようにしました。
パズルボブル2
PUZZLE BOBBLE 2™
こいつは見逃せない!!
パズルボブル2
大ヒットに感謝を込めて
夢いっぱい
ビックプレゼント!
発売と同時に前作を上回るスゴイ反響に感謝。
タイトーでは、大ヒット中の"パズルボブル2"の登場を記念して、
只今「Let's パズボブキャンペーン」を実施中!クイズに正解すると
抽選で超ビックなプレゼントが当たるゾ。
キミもさっそく応募してみよう!詳しくは、右ページを見てね。
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1995
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



必殺技紹介　いってみよう！

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

™

修羅と羅刹はもはや違うキャラ姿で選ぶか、性能で選ぶか!?

やっぱりこの人がいなきゃね！

斬紅郎と黒子が登場！

ボスが使えるというのはこのところのお約束だが!?

担当：CAFE

今作のストーリーの中心的位置に存在し、タイトル名にまでなっているボスキャラ、壬無月斬紅郎の輪郭がおぼろげながら見えてきた。殺戮を繰り返す斬紅郎の真意は、いかなるものだろうか。そして存在が確認された黒子の目的とは。

剣士たちの運命の歯車は、音をたてて加速していく。



黒子（？）

サムライシリーズにおいて常に公平な判断を下す審判役。今回、姿が見えないと思ったら…。

斬紅郎が見えてきた！

ある赤子を見かけて以来、無差別な殺戮をやめ侍のみを標的とするようになった壬無月斬紅郎。彼は自らの存在を他者に焼きつけ、他者を、そして運命の時を待ち続けている。

狂死郎に、かくありたいとまで言わしめるほどの美しさを持つ無限一刀流をあやつる壬無月斬紅郎が動くところを早く見てみたいものだ。



登場シーン？お手合わせ願います、といったところか。

黒子もいるぞ

今作で試合前にキャラが前後に動かせるようになったのは、審判役の黒子がいないせいであろう。しかし、斬紅郎無双剣の世界に黒子がいないというわけではなかった。

対戦相手として黒子は存在していたのである。真サムでは条件を満たせばCPU戦で黒子が乱入してきたが、今作の出現条件などはまだわかっていない。



黒子の名前はまだわからない。

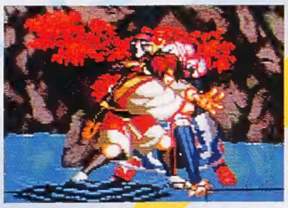


鬼神覚醒
壬無月斬紅郎

「鬼」と呼ばれる男。無限一刀流と呼ばれる剣の使い手であることと、無差別な殺人を繰り返してきたことしか知られてない。今はただ静かに、剣豪を待ち受ける。

恐るべきシステムの数々

斬紅郎無双剣のシステムは複雑な部分があり、手こずっている人もいることだろう。これまでの投げという概念では防御崩しを利用することが難かしかったり、立ちガードすべきなのかしゃがみガードすべきなのか解らなかったり、ダッシュ大斬りがガード不能だったり、などはその最たるものである。



あれっ!?今ガードできなかったんですけど？



ありゃりゃ!?防御崩しがすかっちゃった。なんで？



斬鉄閃は不滅です！

覇王丸

使いやすさはさすがにNo.1。威圧感も十分持っているぞ。

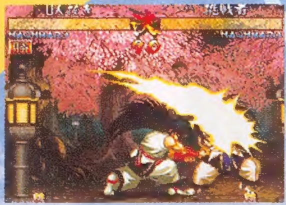
担当：CAFE

修羅

修羅覇王丸の特徴は空中で必殺技が出せることである。そのためどちらかというと、遠距離戦を得意とするキャラだ。ちょっと逃げっぽく闘って相手がイライラしたところで決めるという、宮本武蔵ライクな使い方ができるかも。

●斬鋼閃
斬鉄閃（遠距離立ち大斬り）の強化版。剣筋の残像が稲妻っぽく光り、ヒットすると相手がダウンする。鉄か鋼か？好みがわかれるところだが、鋼はキャンセルで使えるしな。

●奥義　旋風裂斬
竜巻を飛ばす飛び道具。攻撃判定が出るまでの時間は長いが戻りの硬直は非常に短いので、旋風裂斬を撃ってから色々なことができるぞ。



斬鋼閃。ダウンする斬鋼閃と考えるとかなり強力だ。

●奥義　弧月斬
剣を振り回しつつ上昇していく技。対空技っぽいけど対空技としてまず使わないのはもはや伝統である。地上で連続技として使われるのが一般的。

●奥義　疾風弧月斬
弧月斬の使い方にダッシュ弧月斬かダッシュ投げかの二択というものがあったが、これはダッシュ弧月斬が正式なコマンドとなったもの。ヒットすると流れるような当たり方をする。

●奥義　烈震斬
真サムとはコマンドが変わった。キャンセル烈震斬はやはり狙っていくべき連携であろう。

●奥義　飛翔旋風裂斬
ジャンプ中、斜め下に竜巻を飛ばす技。遠距離戦の要となるだろう。



奥義　飛翔旋風裂斬。なんか新鮮な感じだね。

●奥義　飛翔烈震斬
ジャンプ中から烈震斬を出す技。烈震斬は放物線の軌道を描く。跳び込みからの変化など、空中戦でのバリエーションを楽しめるぞ。

●秘奥義　天覇封神斬
上昇せずに弧月斬を出しながら前進し、一定距離進むと上昇する技。多段技ではあるが連続ヒットしにくく、当て方が難しい。カッコイイ技なので、なんとかうまく使っていこう。



秘奥義　天覇封神斬。どう使っていくかが問題だ。

必殺技	斬綱閃　㊮ ➡⬊⬇⬋⬅＋C
必殺技	奥義　旋風裂斬　㊮ ⬇⬊➡＋斬る
必殺技	奥義　弧月斬　㊮ ➡⬋⬇⬊＋斬る
必殺技	奥義　疾風弧月斬　㊮ 踏み込み中➡⬋⬇⬊＋斬る
必殺技	奥義　烈震斬㊮ ⬅⬇⬋＋斬る
必殺技	奥義　飛翔旋風裂斬　㊮ 空中で⬇⬊➡＋斬る
必殺技	奥義　飛翔烈震斬　㊮ 空中で⬇⬋⬅＋C
武器飛ばし技	秘奥義　天覇封神斬（てんはふうじんざん）　㊮ ➡⬇⬊➡⬇⬊＋AB

㊮マークは武器あり時のみ使用できる技。

羅刹

羅刹覇王丸は接近戦で使える技を多くもっており、肉弾戦を得意とする。どんどん間合いをつめて、一気にたたみかけていくと良いだろう。柳生十兵衛ぽいかな。

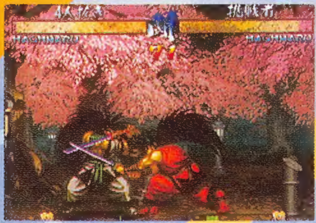
●牙突
近距離立ち大斬りの追い打ちとして使われる。大斬りから目押しで中斬りがつながるというようなものである。

●飛燕
しゃがみ大斬りの追い打ちとして使われる。弧月斬などのキャンセル必殺技を利用するより簡単で安全ではあるのだが。

●奥義　旋風裂斬・刹
旋風裂斬の羅刹バージョン。こっちは一定距離で竜巻が消える。

●奥義　弧月斬
修羅のものと同等と考えて良い。ヒットすると相手を浮かせるが、そこにもちゃんと多段ヒットしていくので、真サム時の弧月斬より進化していると言ってよいだろう。

●奥義　疾風弧月斬
修羅のものと同等と考えてよい。



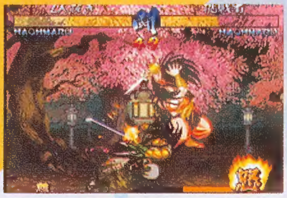
剛破。ショルダータックルといったところ。

●剛破
肩から体当たりする技。ヒットさせなくても移動技として使え、そこから防御崩しなどの連携も狙っていける。接近戦の要となってくる技である。

●旋風波
衝撃波を出して攻撃する技。しゃがみガード不可で防御崩しの効果がある。そこから立ち大斬りなどで追い打ちできるぞ。

●凪刃
普通に使うと避けっぽい動きをする。相手がそばにいると、そこから弧月斬のような攻撃をする。出かかりで相手の攻撃をすかせるので、狙って使えばカッコイイ。

●秘奥義　天覇断空烈斬
出かかりは弧月斬でヒットすると旋風烈斬ぽく相手を舞い上げ、烈震斬で締めるという覇王丸の必殺技メドレーのような技。



凪刃。出かかりが無敵なのだ。



秘奥義　天覇断空烈斬。演出がにくい。

必殺技	牙突　㊮ 大斬りヒット後　C
必殺技	飛燕　㊮ しゃがみ大斬りヒット後　C
必殺技	奥義　旋風烈斬・刹（せつ）㊮ ⬇⬊➡＋斬る
必殺技	奥義　弧月斬　㊮ ➡⬋⬇⬊＋斬る
必殺技	奥義　疾風弧月斬　㊮ 踏み込み中➡⬋⬇⬊＋斬る
必殺技	剛破 ➡⬇⬊＋D
必殺技	旋風波　㊮ ⬇⬊➡＋D
必殺技	凪刃（なぎやいば）㊮ ⬇⬋⬅➡＋C
武器飛ばし技	秘奥義　天覇断空烈斬（てんはだんくうれつざん）　㊮ ➡⬅⬋⬇⬊➡＋CD



あかなこきなこむらさきなこくろなこ

ナコルル

やたらと長い立ち小、中斬り。歴代最強アンヌ、レラ。ダッシュを生かしたコマンド投げ。カムイよありがとう。

担当：ギィ

修羅

いわゆる赤ナコである。2P側は黄ナコ、と呼ばれるんだろーか、やっぱり。

●レラ　オ　チキリ
念願のコマンド投げだ。べしべしと蹴り上げ、蹴り落とし、とどめに両足そろえてふんずける。らぶりぃ。

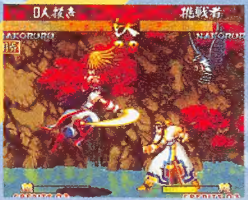
●アンヌ　ムツベ
判定、隙の小ささは初代サムスピなみで、立ちガード不可と、シリーズ最強と言えそうだ。



最強も夢ではない？隙がないとはいってもめり込めば反撃を受けるぞ。

●レラ　ムツベ
今回はざくざくと連続ヒットするようになった。しゃがみ大斬りの2段目にキャンセルをかけて出せば、体力ゲージはほぼ半分。強い。

●カムイ　リムセ
もう、おなじみの飛び道具跳ね返し技。判定自体はかなり強力。コマンド変更も密かにうれしい。小・中・大で1〜3回と振る回数が変化。更にC連打でアペフチになる。



まさか本当にやってくれるとは。遠慮せずに昇激斬で追い打ちさせてもらおう。

●鷹に捕まる

●鷹捕まり攻撃
今回は「掴まる」ではなく「捕まる」である。そのため今回は、鷹に捕まったまま斬り技を出せる。AorBで水平に、Cボタンでアッパー気味に下方向に斬りつける。
レバー下方向+Dでなにもせずに降りることができる。

●カムイ　ムツベ
しゃがみガード不可で多段技。しかも鷹捕まり攻撃キャンセルで連続技になる。
コマンド技になったのでとっさに出すのは苦しいかも。

●レラシゥ

●シチカプ　エトゥ

●シチカプ　アム
旧アムベ　ヤトロコマンドだが、A、B、Cのボタンで違う技がでるようになった。
Aのレラシゥは、ママハハが旋風裂斬のような竜巻を飛ばす。Bのシチカプ　エトゥはママハハが跳んでいって相手をつつきまくり、Cのシチカプ　アムは同様に、相手を捕まえて持ち上げる。



いずれもヒットすれば追い打ちをかけることができるぞ。

●エレルシ　カムイ　リムセ
武器とばし。しゃがみガード不可で、キャンセルしての連続技にもなる。

B鷹の後は、ダッシュしてしゃがみ大斬りキャンセルレラor武器落としが…。

必殺技	レラ　オ　チキリ ➡⬇↘+D
必殺技	アンヌ　ムツベ ㊍ ⬅↙⬇+斬る
必殺技	レラ　ムツベ ㊍ ⬇↘➡+斬る
必殺技	カムイ　リムセ ⬅⬇↙+斬る
必殺技	鷹に捕まる ⬇↙⬅+D
必殺技	分離　前方 ↘+D　真下 ⬇+D　後方 ↙+D
必殺技	鷹捕まり攻撃 (横) AorB (下) C
必殺技	カムイ　ムツベ ⬇↘➡+C
必殺技	レラシゥ ➡↘⬇↙⬅+A
必殺技	シチカプ　エトゥ ➡↘⬇↙⬅+B
必殺技	シチカプ　アム ➡↘⬇↙⬅+C
武器飛ばし技	エレルシ　カムイ　リムセ ➡↘⬇↙⬅ ➡↘⬇↙⬅+AB

羅刹

邪コルルだの悪ルルだのいわれていた紫ナコが、ついに羅刹という形で別キャラに。狙ったな、SNK。

通常技は同じだが、当たれば追い打ちが入るママハハ飛び道具がない。そのかわりにシクルゥに乗ったときの移動技、突進技が豊富なので、イメージ的には、遠距離戦の修羅、近距離戦の羅刹といった感じかも。

●レラ　オ　チキリ
●アンヌ　ムツベ
●レラ　ムツベ
●カムイ　リムセ
以上の4つは今のとこ、修羅との違いはない。

●狼にまたがる
狼上でできるのは、立ち、しゃがみの4種の通常技、ジャンプ、前後ダッシュ、ガード、不意打ち攻撃。狼を利用した2段ジャンプや、分離からの跳び込みも可能。

●メル　シキテ

●カント　シキテ
狼上でコマンド入力、シクルゥに乗ったまま、メル　シキテは正面、カント　シキテは斜め上に突進する。
これ自体には攻撃力はなく、突進中にもう1度レバー+Cで、ナコルルが分離、レバー方向（メルは左右、斜め上の4方向、カントは真上、真下以外の6方向）に突進攻撃をかける。ガード方向を上下左右にゆさぶってやろう。



シクルぅくん（ちゃん？）イイ動きしてます。喪服ナコもけっこーいいかも。



メル　シキテ。残像を残して突進。

●イメル　シキテ
しゃがみガード不可で、つばめ返しと同様地上入力で昇りで出すこともできる。

●エプンキネ　シキテ
ナコルルがダウンした瞬間にAC同時押しでシクルゥが突進攻撃をする。ナコルルは普通に起きあがれるので、ダウンさせられるたびに出しても全然OK。



しゃがみガード不可プラス逆ガード。難しいが極めろ。

●ヌベキ　カムイ　シキテ
武器落とし技。シクルゥに飛び乗って突進、当たると昇激斬（ジャンプ大斬り）で持ち上げ、とどめに空中からカムイ　リムセで地面にはたき落とす。狼に乗った状態からも出せ、狼攻撃キャンセルで連続技にもなる。

必殺技	レラ　オ　チキリ ➡⬇↘+D
必殺技	アンヌ　ムツベ ㊍ ⬅↙⬇+斬る
必殺技	レラ　ムツベ ㊍ ⬇↘➡+斬る
必殺技	カムイ　リムセ ⬅⬇↙+斬る
必殺技	狼にまたがる ⬇↙⬅+D
必殺技	分離　前方 ↙+D　真下 ⬆+D　後方 ↘+D
必殺技	狼乗り攻撃 (横) AorB (上) C
必殺技	メル　シキテ※ ⬅↙⬇+C
必殺技	カント　シキテ※ ⬇↘➡+C
必殺技	イメル　シキテ※ 空中で➡⬇↘+C
必殺技	※必殺技分離 分離方向+C
必殺技	エプンキネ　シキテ ナコルルが倒れた時AC
武器飛ばし技	ヌベキ　カムイ　シキテ ㊍ ⬅↙⬇↘➡⬇↘+BC



大自然のお仕置きだよ

リムルル

氷の精の働かせ方次第

担当：Ace

修羅

リムルルは他のキャラに比べて、修羅と羅刹でそれぞれの特性というものが表に現れるという感じではないが、実は使うほどに微妙な違いが深く感じるキャラクターである。自分なりの使いやすいコマンドのサイドのリムルルを使ってみよう。

●カムイ　シトゥキ

リムルルの側には常に氷の精がいる。クマさんというおまけを期待していた人もかなり多いのではないかとも思われるのだが、残念ながらクマさんは付いてこなくて、代わりに、今のリムルルには氷の精なる素敵なお友達が付いてくる。ストーリー上では、お姉様より巫女としてのレベルは低いとされてはいるが、お姉様が鷹や狼を連れている程度なのに比べて、お友達を連れているというのは、実はリムルルのほうが巫女としてのポテンシャルを高いのではないか、とも考えられる。

そして、リムルルの売りの1つとして、必殺技はすべて武器なしでも出すことが可能、という項目がある。これこそお友達いてこそのリムルル。



カムイ　シトウキ。反射、気絶の特典付。

ということが言えるのではないか。そういった含みで、これからはこのお友だちを受け入れてあげよう。

それはさておき、このカムイシトゥキの性能はというと、リムルルの目の前に氷壁を出すものだが、突然空間から出現するもので、重ねるように出していくと良さそうな技だ。

●ルプシ　テク　ヌム（チィウ）

投げ系の打撃技らしい。お友達のおかげで相手が凍るのは売りだが、射程距離はあまり長くはないようだ。

●コンルノンノ

氷の精のアハウガブルっぽい技。カムイシトゥキで気絶させてから、この技で凍らせるのは修羅リムルルのセオリーの1つ。もしかしたら先読みで対空技になることもあるかもしれない。

これも修羅リムルル専用の技だ。全般的に修羅側のほうが多彩っぽいと感じられる。

必殺技	カムイ　シトゥキ ↓↙←→+C
	コンル　メム ←↙↓+A
	ルプシ　クアレ ↓↘→+斬る
	コンル　シラル 空中で→↘↓+A
	ルプシ　テク　ヌム（チィウ） →↘↓↙←+B
	コンルノンノ →↓↘+A
武器飛ばし技	ルプシ　カムイ　エムシ →↘↓↙← →↘↓↙←+CD



コンル　シラル。めくりを狙っていこう。



コンル　メム。リムルル究極の技だ。

羅刹

羅刹リムルルの売りは、修羅よりコマンドが簡易であるというあたり。2Pカラーがいい雰囲気、とかいうのもあるかな（でも、個人的にはお姉様とお揃いということもあって、修羅1Pカラーがいいと思っている）。

●ルプシ　トゥム

立ちとしゃがみで2種類。前方向に入れながら同時押しという簡易なコマンドなので、使い勝手がいい。普通に斬る感覚で使えそうだ。羅刹ならこれを使おう。

●ルプシ　テク　ヌム（ヤク）

チィウと違うのはグラフィックぐらい。こちらは蹴っている。使い方に、そう差は出ないだろう。



ルプシ　トゥム。実はしゃがまずともガードされる。

●ウプン　オフ

使い方はカムイ　シトゥキ的な感覚。コマンドが楽だが、勝手に出てしまうこともありそうだ。

これら3つが、羅刹オリジナル必殺技。この差で修羅と羅刹を選択しよう。以下は共通の必殺技だ。

●コンル　メム

カムイ　シトゥキのように、突然現れる技。当たると相手を凍らせることができる。この間にもう一撃を加えよう。

●ルプシ　クアレ

弧を描いて飛んでいく飛び道具。空中で爆発する。牽制的な意味を持たせて使っていこう。

●コンル　シラル

ジャンプ中に出す技。1度乗っかって、そのあと下に落とす。使い道は謎だが、引き込み中も出すことは可能。なお、コマンドは↙→↘でないと実は出ない。



ウプン　オフ。使いづらい技ではある。



ルプシ　クアレ。牽制的に使っていこう。

●ルプシ　カムイ　エムシ

そして、これが共通の武器飛ばし技。かなり使い勝手の良くない技だ。

1度ジャンプしてから出すので、余裕を持ってガードされてしまう。使い所としては見栄えのためだけに最後の削り殺し用とでもするしかなさそうだ。

相手に武器を飛ばされてもさほど痛くないとはいえ、だからといって相手の武器を飛ばせないのも問題アリだ。

必殺技	ルプシ　トゥム （立ち）→+AB （しゃがみ）↘+AB
	コンル　メム ←↙↓+A
	ルプシ　クアレ ↓↘→+斬る
	コンル　シラル 空中で→↘↓+A
	ルプシ　テク　ヌム（ヤク） →↘↓↙←+D
	ウプン　オフ 斬るボタン連打
武器飛ばし技	ルプシ　カムイ　エムシ →↘↓↙← →↘↓↙←+CD



この動き、捕らえることはできぬ
服部半蔵

技に微妙な変化が施されて、より忍者らしくなった半蔵。ガルフォードにはもう負けたくない。
担当：借金

修羅

前作、忍者対決で屈辱にも敗れ去った半蔵も、今回は技にさらに磨きをかけて登場だ。今回の半蔵は、前作の技の改良に修業のほとんどを費やしたため、他キャラに比べあまり目新しさが見られない。しかし今まで半蔵をこよなく愛してくれてきた君たちだからきっと楽しめるだろう。



上からも出るようになって少しはマシになった…かな。

●忍法　影
今回新たに加わった技で、半蔵が相手の視界からドロンと消え、すぐさま現れるというもので使い方次第ではかなりテクニカルになるだろう。

●忍法　身代わりの術＝仏
これも新たに加わった技でダメージ中に入力することによって相手の頭上から現れて、うつせみ天舞同様攻撃することができる。

●忍法　身代わりの術＝鬼
ダメージ中に入力することによって、うつせみ地斬同様相手の下段を攻撃する。身代わりの術＝仏と使い分けて相手の目を惑わそう。

●忍法　もず落とし
言わずと知れた超重要コマンド投げ技。相手を天高く持ち上げ豪快に地面に叩きつけるこの技なくして半蔵は語れない。使い方としては、前作同様にジャンプ大斬りもず落としが有効（当然すかしもずや歩きもずも）で、他にも爆炎龍追っ掛けもずなども攻め手の一つになるだろう。



数秒後相手は叩きつけられムチ打ちに。ヤメテッ!!横○弁護士風。

●忍法　もず落とし一颯
踏み込み中にもず落としを決めるいわゆるダッシュもず。もず落とし同様どんどん決めたいのでチクチク技を重ねたり爆炎龍を絡めたりして、もずにつないでいこう。

●封じ手　微塵隠れ
修羅の武器壊し技。相手にヒットした後、相手の武器を落とし、その上半蔵は姿をくらましているという、相手にとっては決められると踏んだり蹴ったりの技で、相手にヒットしなくても消えることはできるので、使える時はどんどん使っていこう。



俺たちゃ兄弟だぜ。でも消えてる時間は俺のほうが遥かに長いのよ。

必殺技	忍法　影 ↓↓＋A
	忍法　爆炎龍・改 ↓↙←＋斬る
	忍法　影分身 →←↙↓↘→＋AかB
	忍法　うつせみ天舞 →↘↓↙←＋BCD
	忍法　うつせみ地斬 ←↙↓↘→＋BCD
	忍法　身代わりの術＝仏 ダメージ中　AC
	忍法　身代わりの術＝鬼 ダメージ中　BD
	忍法　烈風手裏拳 空中で↓↘→＋斬る
	忍法　もず落とし →↓↘＋CD
	忍法　もず落とし一颯 踏み込み中→↓↘＋CD
武器飛ばし技	封じ手　微塵隠れ ↓↓↓＋AB

羅刹

修羅と羅刹どちらを選ぶかは、自分で何度も遊んでみて、好みに合ったほうに決めてほしい。でも修羅にしろ羅刹にしろ共通の技があるので、ここで紹介していこう。

●忍法　爆炎龍・改
変更点として、一度飛ばした爆炎龍が跳ね返ってくる。硬直は短くなったが、出が遅いため至近距離での使用は控えよう。今まで同様一緒に飛んでいったり、ダッシュで近づいて二択に絡めていったりするといいだろう。

●忍法　影分身
分身した半蔵が画面内をくるくる二周三周してから右か左に現れるというもの。



いかにも忍者。この後の出現場所は、半蔵と神だけが知っている。

●忍法　うつせみ天舞
半蔵が消え、相手の頭上から降ってくる技。うつせみ地斬と使い分けが一応できるが多用は禁物。

●忍法　うつせみ地斬
半蔵が消えた後相手の下段を狙って斬る技。

●忍法　烈風手裏剣
空中でのみ出せる必殺技で飛び道具としてもたよりなく、今のところ使う場面は見当たらない。



通称〝羅刹もず〟投げて消える。カッコいいーはやく投げたいぜ。

●忍法　影・静音
相手の視界から忍法　影同様に一瞬姿をくらます技。

●忍法　猿舞
姿を消した後、押すボタンによって出現位置が変わるというものでトリッキーに相手を惑わしてやろう。

●忍法　爆炎微塵隠れ
もず落としの羅刹版。つかんだ相手をもず落としで叩きつけた後、爆炎とともに半蔵が消えるという技。感覚としては、もず落としの使い方と同じと思っていいだろう。



一体幾つの爆弾を隠しているのさ…いたいっ!!横○弁護士風。

●封じ手　毒龍
羅刹の武器壊し技で、相手の首をつかみ相手を逃げられない状態にして、足もとに爆弾をばらまき爆破する豪快な技。下段技やもず落としとの二択や中斬りキャンセルなどのコンビネーションに組み込んでいこう。でもガードされたら反撃はほぼ確実だぞ。

半蔵は投げにつなげることさえできれば、決して弱くない筈、頑張って強くしよう。

必殺技	忍法　影・静音 ↓↓＋A
	忍法　爆炎龍・改 ↓↙←＋斬る
	忍法　影分身 →←↙↓↘→＋AかB
	忍法　うつせみ天舞 →↘↓↙←＋BCD
	忍法　うつせみ地斬 ←↙↓↘→＋BCD
	忍法　猿舞 ←↓↙＋A〜D
	忍法　烈風手裏剣 空中で↓↘→＋斬る
	忍法　爆炎微塵隠れ →↓↘＋CD
武器飛ばし技	封じ手　毒龍　㊣武 →↘↓↙←→＋CD



犬が去ぬ…

ガルフォード

犬がいなくてもガルフォード？と思う人も多いと思うが、ガル単体で強ければ問題なし。

担当：MVP

修羅

アメリカン忍者のガルフォードには犬がいるのといないのがあり、修羅のほうには犬がいるのだ。

だいたいの操作感覚は前作とそれほど変わらないのであるが、新たに加わった犬技やガル自身の技をちょっくら見ていこうか。

●プラズマドッグ

新しい犬技その①は、プラズマドッグである。これはラッシュドッグの類似品のようであるが、まさにそのとおり。パピーがプラズマをまとって突撃するのである。

相手に当たりゃー相手はビリビリしびれてこりゃ気持ちいがいいのである。



フェイント技のプラズマドッグ。

コマンドが少々長いので、ちょっと出しにくそうなのであるが、キャンセルをかけて出す分には問題ないだろう。

あと気になるのは犬技全般の硬直時間。これが短いか長いかで犬技が強いのか弱いのかが決まってしまう。これは前作より長い。悲しい。

●ローリングクラッシュ

修羅版ストライクヘッズ。ようするにコマンド投げであり、威力のほうもなかなか。

ガルフォードが相手を画面の端にジャンプして叩きつけ、はね返った相手にこんどはパピーが突進するのだ。

だからパピーが自分のほうに向いていないとパピーによる追いうちがなされないのだ。

●D・M・S・H

最後はこれ、D・M・S・Hだ!!これは「ダブル・メガ・ストライク・ヘッズ」の略で、その名のとおり分身して2人ですごいストライクヘッズをやるのである。



ストライクヘッズにかわってローリングクラッシュを入れろ！

これは武器破壊技で、コマンドも簡単なため、ダッシュして近づき決めることができる。前作のダッシュ投げの感覚でやるとよい。

以上、修羅ガルフォードの新必殺技を3つ紹介した。

まぁこいつの強さはすべて犬にかかっているということはまちがいないだろう。



超かっこいいD・M・S・H

必殺技	プラズマブレード ↓↘→＋斬る
必殺技	シャドーコピー［ライト・レフト］ →←↙↓↘→＋AかB
必殺技	レプリカアタック［ヘッド・リア］ →↘↓↙←＋ACかBD
必殺技	イミテイトレプリカ［ヘッド・リア］ ダメージ中　ACかBD
必殺技	ローリングクラッシュ →↓↘＋C
必殺技	ラッシュドッグ ↓↙←＋A
必殺技	プラズマドッグ ↓↙←↓↙←＋A
必殺技	マシンガンドッグ ↓↙←＋B
必殺技	レプリカドッグ ↓↙←＋C
必殺技	オーバーヘッドクラッシュ ↓↙←＋D
武器飛ばし技	ダブルメガストライクヘッズ D. M. S. H ㊮ →←↙↓↘→＋CかD

羅刹

なんと羅刹ガルフォードには、アメリカン忍者の象徴である忍犬、パピィ様がいらっしゃらない。

しかし、それを補う新必殺技や、羅刹のみ使用可能なストライクヘッズの存在を忘れてはならない。

羅刹ガルフォードは、より接近戦が強くなっているのだ。

●プラズマファクター（しゃがみ）

真サムの時、知り合いの間で「草刈り」と呼ばれ親しまれていた「しゃがみ大斬り」である。このしゃがみ大斬りに、プラズマがまとっていて当てればビリビリするのだ。



シビレるぜ!!

使いどころもしゃがみ大斬りといっしょで、判定も強い。しかも必殺技なのだから当然キャンセルで出せるので、前作ではモズキャンセルと呼ばれていた特殊なコマンド入力でしゃがみ大斬りを出していたところを、普通にキャンセルをかけるだけでよくなった点がうれしい。

●プラズマファクター（立ち）

同じくプラズマファクターの立ちのバージョン。



ビリビリ重視。

これは立ち大斬りにプラズマがまとったもの。今回の大斬りは真サムの時の奴と違いリーチが結構あり、しかも当てればビリビリ。この技があれば他には技はいらないぐらいに強いのである。

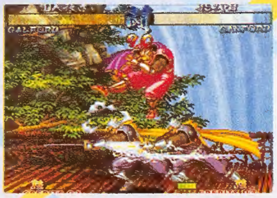
しかもコマンド入力はほとんどないに等しいので、相手のちょっとしたスキに叩き込めるのである。とにかくすごく強い技である。

●ライトニングスラッシュ

この技は打撃技で、当てると相手を蹴り飛ばし、空中にいる敵を移動しながら斬る、というもの。

立ち中斬りをキャンセルして出せば連続技になるのだ!!

以上が羅刹ガルフォードの新必殺技なのであるが、はっきり言って犬がいなくなっても他の必殺技がすごく強いのである。よりスタンダードになったという感じ。



連続技用のライトニングスラッシュ。

必殺技	プラズマファクター （立ち）→＋AB （しゃがみ）↘＋AB
必殺技	プラズマブレイク ↓↘→＋斬る
必殺技	シャドーコピー［ライト・レフト］ →←↙↓↘→＋AかB
必殺技	レプリカアタック［ヘッド・リア］ →↘↓↙←＋ACかBD
必殺技	イミテイトレプリカ［ヘッド・リア］ ダメージ中　ACかBD
必殺技	ストライクヘッズ →↓↘＋D
必殺技	D. S. H 踏み込み中→↓↘＋D
必殺技	ライトニングスラッシュ　㊮ →↓↘＋C
武器飛ばし技	ライトニングストライクスリー L. S. T　㊮ →↘↓↙←→＋C



千両狂死郎

血煙がしゃがみガードされるとは!!

中斬りにキャンセルがかからなくなった！大斬りはキャンセルできるけどスキがデカイし…

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

修羅

修羅の狂死郎は、必殺技のみに関して言えば、ほぼ前作と同じ外見のものを持っている。しかしその使い方は？

●火炎曲舞

前からある削り技。今回対空性能が若干良くなったか？

●回天曲舞・天

対空兼逃げ用必殺技。空中ガード不可能。

●蝦蟇地獄

一見単なる奇襲技。そして屈辱技である。雰囲気的には前作のズィーガーのチチホンゲのようなもの。

しゃがみ大斬りから連続技になる。下段技だ。

●大津波

地を這う飛び道具である。使いやすいのだが、コマンドが↓↙←のため、跳尾獅子に化けやすい。この技をちゃんと出せないとキビシイかも。

●狂死郎宴舞

狂死郎が踊るように回転しながら、敵に対して数回攻撃を仕掛ける。

ガードされるとモロ反撃の的なので多用はひかえたい。連続技になりそうではある。



キャンセルすれば一応連続技に。

●血煙曲輪

ジャンプ中、めくり用（くぐり防止用）に使う技。

当たれば相手は転ぶのだが、ガードされたときのスキがものすごくあるので反撃は確定だ。

しかも、この攻撃はジャンプ攻撃なのにしゃがみガードができる。まったくもって実戦での利用価値はゼロに等しい。

ちなみに、空中ガードも可能で、ガードされるとこれまた反撃が確定。



驚くことにジャンプ攻撃でありながらしゃがみガードされる！

●跳尾獅子

相変わらずのこの技。削りの技としてはいいが、見切られると反撃される。何よりも、連続技にならなくなったのが痛いかな。



爆風は空中ガードされる。炎の塊は下段技だ。

●荒事師狂死郎“鬼の舞”

修羅、羅刹で共通の、武器飛ばし必殺技。

狂死郎が炎をはき、その場に爆風、そして爆風から炎の塊が出て、飛び道具のようになる。爆風のおかげで跳び込まれる心配はあまりない。遠距離で出すと効果的。

必殺技	火炎曲舞 ↓↘→+斬る
	回転曲舞・天 ㊗武 →↓↘+斬る
	蝦蟇地獄 ㊗武 →←↙↓↘→+AC
	大津波 ↓↙←+斬る
	狂死郎宴舞 ㊗武 ↓↘→↓↘→+C
	血煙曲輪 ㊗武 空中で↓+A
	跳尾獅子 ㊗武 →↘↓↙←+斬る
武器飛ばし技	荒事師狂死郎“鬼の舞” ㊗武 ↓↘→↓↘→+BC

羅刹

羅刹と修羅で共通なのは、武器とばし技と、狂死郎宴舞、あと血煙の3つのみ。残りの技はすべて違うので、かなり好みが分かれる所だろう。

●火炎曲舞・宴

修羅のものよりもリーチが長い。そのためか根元には判定がない。

この技は遠間で削りに使うと反撃されにくい。しかしやはり連続技（遠下大P→火炎）になるのが大きい魅力だ。

●回転曲舞・地

回転曲舞の地上バージョン。地面を転がるように出るので、“攻撃判定のあるダッシュ”として使うと良いかも。技が終わったあとすぐに動けるのが良い。

しかし、ガードされると跳ねてしまうので、間合いをよく見て使おう。

●八岐大蛇

飛び道具。出るまでのモーションがデカイ（コマンドのせいもあるが）ので、遠間で使おう。

技のあとの硬直はそうでもないので、重ね技としても可。



遠距離しゃがみ大斬りから連続技になる。

●跳尾獅子・乱心

突進していく跳尾獅子。いまのところ奇襲としてしか使いようがない。ガードされるとめり込んでしまうのがとても痛い。

使いやすさで言えば、修羅のほうがやっぱり使いやすい。回転曲舞があるのは大きいだろう。

しかし、今回中斬りが使いにくくなり、突き合戦でも苦戦を強いられてしまいそうなので、攻めていける羅刹のほうがいいかも。

大津波をちゃんと出したい。

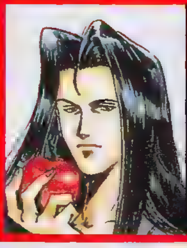


ガードされないギリギリの所で出すと良い。

必殺技	火炎曲舞・宴 ↓↘→+斬る
	回転曲舞・地 ㊗武 →↓↘+斬る
	八岐大蛇 ↓↙←↓↙←+C
	狂死郎宴舞 ㊗武 ↓↘→↓↘→+C
	血煙曲輪 ㊗武 空中で↓+A
	跳尾獅子・乱心 ㊗武 →↘↓↙←+斬る
武器飛ばし技	荒事師狂死郎“鬼の舞” ㊗武 ↓↘→↓↘→+BC



今回の狂死郎は飛び道具がポイントか？



グラフィック一新で超カッコイイ!! これぞサムライだ

橘 右京

今回の右京はツバメ返しのツバメが飛ばない。
驚くかどうかで君のチキン度がバレるゾ…。

担当：右京ひとすじのN,O

羅刹

修羅モードの右京は、ベースが真侍での右京となっている。そのため、最初のうちは羅刹よりも使いやすく感じると思う。

●秘剣　ツバメ返し

こちらも、羅刹の右京と同じく今回はツバメがとばない。そのかわり、残像がついてハデになっている。

小、中、大の順で攻撃判定が大きくなる。密着時に昇りで出しても空振る相手がいる。

●秘剣　朧刀

真侍でいうところの残像踏みこみ斬りに当たる技。今回は残像が先に動くのではなく、右京が先に動いて残像があとからついてくるので真侍のような理不尽さは大幅になくなった。技後に、「ゴホゴホ」とセキこんでしまうので少々の隙がある。ただし、技が完全に出てしまえば、右京が潰されても無敵の残像部分がカタキをとってくれるので相打ちには持っていける。

●秘剣　天つ風
秘剣　霜風

この技はふたつで1セットと考えてほしい。最初の→↘↓↙←+Cの部分で、右京は溜めポーズを作る。この状態のときAボタンを押せば天つ風に、Bボタンなら霜風になる。

攻撃判定は、天つ風は中段攻撃、つまりしゃがみガード不可。霜風は下段攻撃で立ちガード不可能となっている。合わせて2択技といえるが、どちらにしてもガードされると隙が大きいので仕掛けるほうも命がけだ。主に相手の起き上がりを攻めるときに使うことになりそうだ。

●ツバメ六連　**（武器飛ばし技）**

真侍で武器破壊技として規定されていた技。今回はグラフィック的に一新され、カッコよくなった。相手の体の上で猛回転するドハデな性質は相変わらずだ（しゃがみガード不可能）。

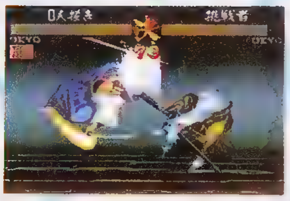


効果が暫烈拳化した、ささめゆき。性能自体はアップした。



天つ風はしゃがみガード不可。ただし、ガードされると以上。

必殺技	非剣　ささめゆき㊍ ↓↙←+D
必殺技	秘剣　ささめゆき㊍ ↓↙←+斬る
必殺技	秘剣　ツバメ返し㊍ 空中で↙↓↘→+斬る
必殺技	秘剣　朧刀㊍ ↓↘→+斬る
必殺技	秘剣　天つ風㊍ →↘↓↙←+C（溜め） A（開始）
必殺技	秘剣　霜風㊍ →↘↓↙←+C（溜め） B（開始）
武器飛ばし技	ツバメ六連㊍ →↘↓↙←→+BC



ツバメ返しは火の鳥がとばない。技後の隙はシリーズ最長。

修羅

新しく飛び道具を追加され、地上戦の性能に長ける羅刹版右京。どの技をどのように連携させていけるかをまず考えよう。

●秘剣　ささめゆき・閃

真侍までのささめゆきとはグラフィック、性能とも大変更。斬り刻むスピードもさらに速くなり、技の終わり際に吸いこんだとしてもその時点からもう一度規定発数を叩きこめるようになっている。このへんは、龍虎の拳シリーズの暫烈拳を思い出してもらえば理解しやすいと思う。

●秘剣　ツバメ返し

右京といえば、この技というくらい重要な技。今回は、なんとツバメが飛ばなくなっている。まぁ、この技自体ツバメに依存するものではないのでこの変更は大したことないのだが（真侍でチキン主体でプレイしていた人ほど、この変更にショックだろうけどね）。一応、昇りで技を出すことはできるが、前ほど下方向に強くないので「起き上がり2択攻め」はやりにくくなっている。

●秘剣　陽炎

なんと、右京に飛び道具がついた。ツバメが飛ばなくなったかわりの救済か!?隙は割かし少ないほうかな。

もともと右京にはこういう技がなかったので、使い方にはもっとも注意したい。

●夢想残光霞　**（武器飛ばし技）**

相手のふところで一瞬にして技を叩きこみ、離脱する技。離脱後に右京が刀をしまうときの「チン!!」を相図に、相手の体から一斉に血しぶきが飛ぶという、カッコイイ技。ただ、技の始めから終了までがものすごく長い。その分時間もかかるわけで、タイムオーバー寸前に技を仕掛けても時間切れとなってしまうことが多い。



夢霞はコマンド当て身。他キャラのものより取りやすい。

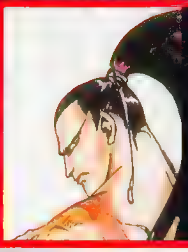
必殺技	雲雀㊍ ←→+A
必殺技	秘剣　ささめゆき・閃㊍ ↓↙←+斬る
必殺技	秘剣　ツバメ返し㊍ 空中で↙↓↘→+斬る
必殺技	秘剣　夢霞㊍ ↘↓↙←→+C
必殺技	秘剣　陽炎㊍ →↓↘+斬る
武器飛ばし技	夢想残光霞（むそうざんこうか）㊍ →←→+CD



なんと、飛び道具ゲットの右京。のけぞり長し。



夢想残光霞。武器飛ばしだが防御崩しから直接入るぞ。



阿呆ぅが!!

牙神幻十郎

幻十郎といえば三連殺であるが、今回はそれが少しパワーアップ。
担当：MVP

修羅

どりゃどりゃとかけ声のうるさい幻十郎。とりあえずはボイスのことはいいとして前作から必殺技がどのように変わったかを見てみよう。

●三連殺

幻十郎といえば三連殺というぐらい重要な技であるが、今回は「ひとつ」の後にもう一撃追加が可能になった。だから、合計で3以上の打撃が可能なのだ（でも声はひとつ、ふたつ、みっつ」のまま）。

このパワーアップした三連殺がメインになるのは間違いないと思われるのである。

また、「散れ」で有名な桜華斬も健在。前作が好きな人にはもうたまらない。

●桐覇　光翼刃

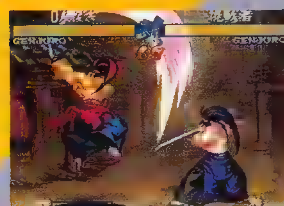
これも性質的に前作といっしょ。あの大胆不敵な動作や着地後のあのでかいスキなども相変わらずである。

でも見た目重視の人たちなら、きっとうまく使いこなしてくれるだろう。連続技に組み入れるのが最も無難で、かしこい使い方であると思われる。



三連殺!!

●雫刃



なつかしの光翼刃。

今回新たに追加された必殺技で、ジャンプして斬るものである。

といっても、これは投げ技で、相手を上に跳ばして斬っているだけなのだ。

やはりコマンド投げがあると、ダッシュから狙うのがオーソドックスかな？

以上が幻十郎の紹介である。

この他にも「紅」という必殺技もあるが、羅刹のほうの紫暮という技と同じ。

必殺技	桐覇　光翼刃㊇ ➡⬇↘＋斬る
必殺技	三連殺㊇ ⬇↘➡＋斬る（3回入力）
必殺技	桜華斬㊇ ⬇↙⬅＋斬る
必殺技	雫刃（しずくじん）㊇ ⬅⬇↙＋C
必殺技	紅（くれない）㊇ ➡↘⬇＋斬る
武器飛ばし技	五光斬㊇ ➡⬅↙⬇↘➡＋AB



投げ技の雫刃。

修羅のほうには五光斬という武器飛ばし技があるが、これは前作のものといっしょ。

前作の幻十郎にちょっと新技が加わった感じがこの幻十郎の修羅なのである。

まぁとりあえず三連殺があるからこっちを使う人は多いんじゃないかな？

羅刹

羅刹幻十郎は前作とは非常に変わっている部分が多く、まったく新しいキャラになっている。いろいろな戦法がとれそうで非常におもしろいキャラになっているのは間違いない。さっそく新必殺技を見ていこう。

●三空殺

相手を空中で切り刻むのがこの三空殺である。前作の三連殺とはまったく違う技になっているので注意しよう。

打撃技で、ガードされると反撃を確実に受ける。しかし、小足払い連打が入ったのを確認してから入力できるので、実戦では恐るべき技となる。



新技三空殺。

幻十郎名物のかけ声は、プレイしてからのお楽しみとしよう。

●紫暮

剣をズバッと出し、当たれば札が出るこの技。ちょっとモーションが大きいような気がするが、対地用の技であるから多分それなりの使い方を考えないといけないだろう。

幻十郎の構えがかっこよく、リーチ的にそれほど問題はないので、キャンセルで出すのがいい方法かもね。



相討ちOKの紫暮。

●百鬼殺

剣を高速で連打して、もしその剣が相手に当たればそのまま引きよせて斬る技である。

剣連打の持続時間が長いので使い道はかなりたくさんありそうである。

●裏桜華・菖蒲

一見桜華斬だが、ガード後上から落ちてくる札に当たり判定がある。この札は上ガードしかできないのが強い。

以上で必殺技の説明は終わりである。羅刹幻十郎は、新必殺技を効果的に使っていけば、非常に強い攻撃力を持っているキャラであると言える。

あえてここでは詳しく書かないが、必殺技を駆使して相手をつかまえ、連続技を狙っていくというタイプのキャラになっている。ひたすら羅刹への道を歩む幻十郎を、止める者は現れるのか!?



打撃投げ技の百鬼殺。

必殺技	桐覇　光翼刃㊇ ➡⬇↘＋斬る
必殺技	百鬼殺㊇➡⬅➡＋斬る
必殺技	裏桜華・菖蒲㊇ ⬇↙⬅＋斬る（押しっ放し）
必殺技	三空殺㊇ ⬇↘➡＋斬る（3回入力）
必殺技	紫暮（しぐれ）㊇ ➡↘⬇＋斬る
武器飛ばし技	裏五光㊇ ➡⬅↙⬇↘➡＋CD



まさか鉄人28号が!?

緋雨閑丸

扱いやすく強力な技をたくさん持つキャラ。コマンド投げがないのが唯一の欠点!?。
レポーター：CAFE

修羅

扱いやすさが売りの一つである緋雨閑丸の中でも、羅刹タイプより修羅タイプのほうがより扱いやすいであろう。

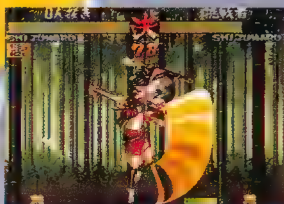
●緋刀流　五月雨斬り
傘をカメラ方向!?に広げて回転させる技。リーチはないに等しく、相手の技を先読みして出すか、連続技として使っていく。
ヒットすると相手を吸い込んで数ヒットする。演出面での効果が良く、当てると気持ちいいぞ。武器飛ばし技のグラフィックに似てることだし、狙っていくしかないか!?
傘からはみでた足もなかなかGOODだね。



緋刀流　五月雨斬り。傘をまわすと危ないから子供はまねしちゃ駄目！

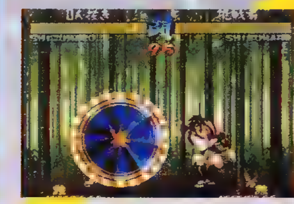
●緋刀流　霧雨刃・豪雨
傘を投げつける飛び道具。ブーメランのように戻ってくるので、使い方を工夫すれば面白い使い方ができるぞ。
それにしても霧雨の豪雨って!?

●緋刀流　氷雨返し
傘を相手方向に広げて相手の飛び道具をはね返す技。五月雨斬りと並んで修羅の閑丸を代表する必殺技であろう。斬紅郎双剣の飛び道具を撃った後の隙は小さい傾向にあるので、はね返して硬直にヒットさせることは難しいが、はね返すこと自体は簡単なので、使う機会は多い。
ちなみに直接氷雨返しをヒットさせると相手はダウンするが、ダメージはまったく与えていないので注意。



緋刀流　氷雨返し。これもまねして水かけてくる奴がでる。きっと!!

●緋刀流　雨流狂落斬
傘を上に放り投げ相手の注意をそらして、閑丸自身は刀を腰に構えて突進していく技。
ヒットするとそのまま相手を押し倒して追い打ちをかける。キャンセル技としても利用価値は高い。



緋刀流　梅雨円殺陣。この手の多段技はガード中に動くと喰らうのだ。

●緋刀流　梅雨円殺陣
刀を振りまわしつつ上昇していく技。

●緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬
五月雨斬りが突進していくような技。近距離立ち中斬りなどから連続で使用することも可能で、なかなか頼りになるぞ。

必殺技	緋刀流　五月雨斬り㊢ →↘↓↙←＋斬る
必殺技	緋刀流　霧雨刃・豪雨㊢ ↓↘→＋斬る
必殺技	緋刀流　氷雨返し㊢ ←↙↓↘→＋A
必殺技	緋刀流　雨流狂落斬㊢ ←↓↙＋斬る
必殺技	緋刀流　梅雨円殺陣㊢ →↙↓↘＋斬る
武器飛ばし技	緋刀流禁じ手　暴雨狂風斬㊢ →↘↓↙← →↘↓↙←＋CD

羅刹

羅刹の閑丸のアイデンティティーは空中戦である。時雨や小雨を使いこなさずして何がための羅刹であろうか。どことなくすねた感じが良いし、何より服の色のセンスが好き！なんて理由だけでも、そりゃいいけどさ。そういう理由であればこそ空中戦を挑んで華々しく散るのがあるべき姿ではないだろうか。羅刹を選んだらジャンプする、これ定めなり。

●緋刀流　時雨
ジャンプ中に傘をたたんだまま下に向け、相手の顔上を攻撃する技。ヒットした瞬間にボタンを押せば傘をひらきさらにジャンプする。相手が動かなければ、ずっと相手の頭でぴょんぴょんとジャンプできるわけだ。



緋刀流　小雨。このポーズかなり良いと思うんだけど!?

●緋刀流　小雨
傘をパラシュートのように使い、ジャンプからの落下スピードを遅くする技。傘につかまりながらも攻撃できるカムイムツベを出せないナコルルの鷹捕まりといったところか。傘につかまっている最中はレバー左右である程度移動できる。ボタンを押せば傘から降りることもでき、降りてからまた、Cで傘につかまることもできる。

●緋刀流　霧雨刃
傘を投げつける飛び道具。豪雨じゃないのでブーメランのような使い方はできないぞ。

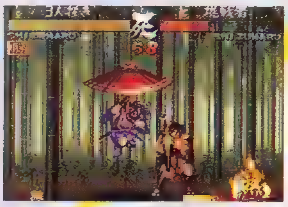
●緋刀流　雨流狂落斬
返し技が研究されてないうちは、割と気軽に狙っていける。相手が対応してきたら、隙を狙ったり連続技として使っていこう。傘を投げるモーションぶん出は遅いわけだし。

●緋刀流　梅雨円殺陣
刀を振りまわしながら上昇する対空系の技。ただしサムスピで地上必殺技を対空に使うのは非常に危険なので、使い方は工夫していきたい。とはいえこの手の技を持っているっていうのは安心だね。

●緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃
五月雨斬りが小さくジャンプするようなグラフィックの技。転がる距離は短いので、対空や追い打ちで使っていきたい。

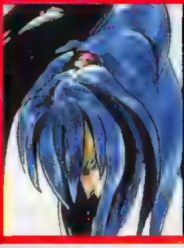


緋刀流　雨流狂落斬。母上の仇！って感じ。



緋刀流禁じ手　雨流裂殺陣。かなり痛そう。

必殺技	緋刀流　時雨㊢ 空中で　↓＋C
必殺技	緋刀流　小雨㊢ 空中で　↑＋C
必殺技	緋刀流　霧雨刃㊢ ↓↘→＋斬る
必殺技	緋刀流　雨流狂落斬㊢ ←↓↙＋斬る
必殺技	緋刀流　梅雨円殺陣㊢ →↙↓↘＋斬る
武器飛ばし技	緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃㊢ →←↙↓↘→＋AB



俺の動き、読めるかい？

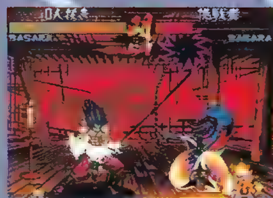
首斬り破沙羅

意表を突いた動きをする必殺技を数多くもつ破沙羅。見ためにもおもしろいぞ。

担当：KAL

修羅

●刺し足
空中でのみ出せる必殺技。いわゆるジャンプ踏みつけ系の技で、相手に触れたあと2度目のジャンプになる。
これと、後述の「空刺し」を組み合わせるとなかなかおもしろい。



とりあえず使ってみたくなる必殺技の1つだ。

●友引
コマンド投げ。相手をつかまえて、自分もろとも地中へ引きずり込んでしまうという、わりと恐ろしい技。その後相手は吐き出されてくる。

●影縫い
少し離れた場所の空中から、突然武器が出現して地上の相手を斬り刻む。武器の出現位置は、小、中、大ボタンで破沙羅との距離を調整可能。

●影吸い
ワープ技。一度地中へ消え、次の瞬間には別の場所から現われる。

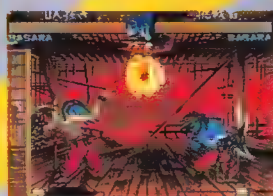
●空刺し
ジャンプ中に出す必殺技。斜め下方へ向けて武器を投げとばす。投げる角度は小、中、大で調整できる。
なかなか使い勝手のいい技だが、破沙羅は地上の技、それも必殺技、通常技の区別なしにいい技が揃っているので、どれだけ頼れるかはまだ謎だ。



刺し足で踏んで後ろへ跳ね返ったところに空刺し、など。

●地刺し
空刺しと対になっている必殺技。地上から斜め上方へ武器を投げ、その武器が半円を描くようにして相手へ向かって飛んでいったあと、自分のところに戻ってくる。先読み対空か？

●鵺魂
こちらも飛び道具。光る魂(?)を斜め上方へ投射、相手めかけて飛んでいく。ある程度までなら誘導しているので、



これが、ゆるりと半円を描いて飛んでいくのだ。

鵺魂と破沙羅で相手を挟みうちにすることもできる。
遠距離戦の第一手となりそうな技だ。

●影舞い・酬
武器とばし技。出のスピードはかなり速いが、ガードされると確実に反撃を受けてしまう。近くで突然出すか、回り込みのあとなどに狙おう。

必殺技	刺し足 空中で↓+D
	友引㊖ ←↙↓↘→+A
	影縫い㊖ →↘↓↙←斬る
	影吸い ↓↙←+D
	空刺し㊖ ジャンプ頂点で↓↘→+斬る
	地刺し㊖ ↓↘→+斬る
	鵺魂㊖ ←↙↓↙+C
武器飛ばし技	影舞い・酬(むくい)㊖ ←↙↓↘→←+AB

羅刹

羅刹破沙羅は、相手の目を晦まして接近したり裏へ回ったりし、その後近距離直接攻撃用の必殺技でダメージをあたえる、といったトリッキーな戦法のとれるキャラとなっている。

●刺し足
これは修羅のときのものと同じ必殺技だ。

●友引
同じく修羅モードと同じ必殺技。

●影出
一度地中へ潜りこみ、相手のいる場所の地面から写真のような格好でとび出してくる。コマンドを入力すると自動的にサーチして勝手に出てくるので、便利ともいえるし、バレるとヤバイともいえる。
一応、小、中、大で跳び上がる高さが違う。

●影吸い
これも修羅モードと同じ必殺技だ。
一度地中へ消えて反対側からニョッキリ現われるワープだ。前モーションが同じなのを利用して、影出と組み合わせて使えるかもしれない。

●空刺し



地面からズッピャーと出てくる。対空になるかも？

●地刺し
修羅モードと同じだ。

●影騙し
羅刹モード破沙羅の最大のウリが、この技だ。
破沙羅から、次から次へと破沙羅が生まれてきて前方へと歩いていく。この破沙羅がヒョッコリ生まれてくる光景がおもしろく、ギャラリー受けもとれそうだし、案外役に立つかもしれないといった期待のかかる技だ。破沙羅射出位置（着弾点）はボタンで調節可能。



「じゃあね。」

●影舞い・夢弾
超派手な武器とばし技。
いわゆる乱舞系で、フィニッシュも格好いい。しかし技の性質は修羅のものと変わらなく、ここぞというときにしか出せない。



ヒットしないとグラフィックは表示されないい。某F・Fの魔法のようだ。奇麗！

必殺技	刺し足 空中で↓+D
	友引㊖ ←↙↓↘→+A
	影出 →↘↓↙+斬る
	影吸い ↓↙←+D
	空刺し㊖ ジャンプ頂点で↓↘→+斬る
	地刺し㊖ ↓↘→+斬る
	影騙し →←→+A~D
武器飛ばし技	影舞い・夢弾(ゆめびき)㊖ ←↙↓↘→←+BC



豪快さの中に垣間見る…

花諷院骸羅

和狆の孫という設定だが、和狆とは似ても似つかぬ姿。だがインパクトは強烈だ。

担当：アディトシ

修羅

どんなキャラであろうと、修羅と羅刹どちらを選ぶかは、発売当初のこの時期はどうしても悩むもの。タイプ別の必殺技を理解することが解消の近道だが、それには共通の必殺技を知る必要があるので先に説明していこう。



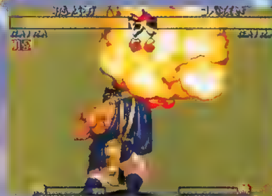
一見隙だらけに見えて、実のところかなり使いやすい。

●百貫落とし

名前から想像するに、ボディプレスのようなものかと思いきや、膝を使っての跳び込み技。通常のジャンプ蹴りよりも判定が強く広くなる。地上対空を潰したり、めくりを狙う際に使用しよう。

●地震丸

巨大な玉珠を小ジャンプと同時に振り上げ、地面に叩きつけると共に爆炎を発生させる。



惨々ボコった後のフィニッシュがこれ。武器飛ばし〝拳舞〟。

えらく隙が大きくて使えなさそうだが、上昇時にも判定があって意外に潰されにくく、対空技にもなるのだ。なおかつガードされても硬化がそれほどなく、爆炎は上ガード不可技。

●喝！

声量を気に変え、前方に押し出す。出てる時間が長いので、すかったりすると超危険。今のところ、あまり使い道がなさそうに思われる。



大斬りと同じモーション。しかし玉珠が赤い。ぶちのめしだ。

●拳舞

平手を前に伸ばし、それに触れてしまった相手をボコボコに殴りつける武器飛ばし技。

●ぶちのめし

百貫落としと同様の跳び込み技。見た目はジャンプ大斬りとほぼ違わない。が、微妙に硬直時間が長く、着地後連続技を入れるのは難しいぞ。

期せずして出ることもあると思うが、そういった場合相手に当たる前に、玉珠が赤く光るかどうかで見分けるといいだろう。

●かちあげ

コマンドを入力するとダッシュ。これにも攻撃判定があり、ガードされようがされまいが玉珠を振り上げる。

●みだれうち

上空で玉珠を振り回す。巨体ゆえに相手の跳び込みを、時前になら制すことも可能。最低でもガードさせられる間合いで出そう。

	技名	コマンド
必殺技	ぶちのめし㊍	空中で ↓+C
必殺技	百貫落とし	空中で ↓+D
必殺技	喝！	↓↙←+A
必殺技	かちあげ㊍	→↓↘+斬る
必殺技	みだれうち㊍	↓↘→+AB
必殺技	地震丸㊍	↓↓+AB
必殺技	つかむぞ～ 組み天井	←↓↙+A
必殺技	つかむぞ～ 石頭	←↓↙+B
必殺技	つかむぞ～ 尻めくり	←↓↙+C
武器飛ばし技	拳舞㊍	↓↘→↓↘+AB

羅刹

●つかむぞ～

修羅タイプの象徴とも言えるこの技は、3種類ある打撃・投げ技。つまり間合い内で出してもガードされるのだ。当然スカリポーズも出る。

〝つかむぞ～組み天井〟は上空につかみポーズを出し、空中にいる相手を投げにいく。対空技として常備されているのだろうが、非常にタイミングが難しい使いづらい。

〝つかむぞ～石頭〟はしゃがみガードしてる相手には決まるが、立ちガードされると決まらない、中段投げ技。心なしか一番スカリポーズの隙がでかいような気がする。



対空投げは実戦投入されないまま…てのが通例だと思うが。

最後に〝つかむぞ～尻めくり〟。下段判定(立ちガード不可）技。スカリポーズの隙が小さく、その分間合いが狭く感じられるが、乱戦時には最も使いやすい技だ。

これら3つの〝つかむぞ～〟出現率は意外にも、それほど威力が高くないから、使いすぎても友達に嫌われることはないと思うよ（老婆心)。

●ぶちころし

最初突進していくところは〝かちあげ〟と同様だが、相手が喰らってくれいなと次の段階に進まない。だからガードされるとただの突進技で終り、かちあげ程膨大な隙を残さず使いやすいぞ。

次の段階とは具体的に言うと、空中で相手を吹っ飛ばし玉珠をぶち当てるのだ。見た目も格好いいし、なかなかの高威力。小・中・大で変化する距離を念頭に置いて使っていこう。



いかにも尻めくり。対女キャラには使用頻度が高く…。

●円心殺

コマンド投げ技。円心…つまりジャイアントスイングである。〝つかむぞ～〟より優れている点は、ガード不能で間合いが広く威力が高い。

但しスカリポーズの隙が大きく〝～天〟ならしゃがみ大斬り、〝～地〟ならそれに小ジャンプが加わったものと思ってもらえればわかりやすい。

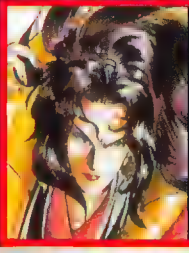
なお、円心殺に限らず、骸羅のコマンド投げはすべてガードキャンセルが可能である。



天は小ジャンプから、地は下から滑らせ〝輪〟に入れるのだ。

超重要なテクニックなので、今から練習しておくように。

	技名	コマンド
必殺技	百貫落とし	空中で ↓+D
必殺技	喝！	↓↙←+A
必殺技	ぶちころし㊍	↓↘→+斬る
必殺技	地震丸㊍	↓↓+AB
必殺技	円心殺 ～天㊍	↓↙←→+AB
必殺技	円心殺 ～地㊍	↓↙←→+CD
武器飛ばし技	拳舞㊍	↓↘→↓↘+AB



ジュ○ーと呼ばないで

天草四郎時貞

元祖でさんざんプレイヤーを困らせた時貞クン。システム大変更の今作でもやっぱり強いのか⁉
担当：ハマー

修羅

●逢魔刻（前）
いわゆるワープ技。出した瞬間から無敵になり、移動後の硬直もほとんどない。うまく使えばかなりイヤらしい技になりそうだが、なぜか武器(宝玉)がないと出せないので注意。

●逢魔刻（後）
同じく後ろへワープする。

●死霊刃
亡者（？）を宝玉より撃ち出す飛び道具。出るまでの隙が大きすぎて、今イチ使いづらい。

●汝、暗転入滅せよ
元祖侍魂でお馴染みの、ジャンプ後上空で一瞬停止、体当たりを仕掛ける技。停止中に斬りで攻撃、蹴りでやめることができる。まず跳んだ時点で隙だらけなので見てから迎撃されたりガードされたりするし、ガード後や途中でやめた場合でも確実に反撃されてしまう。見かけは強そうだがしょせんは単発技、使い勝手がいいとは言えない。



当然移動中も無敵。剣聖モードの時はお世話になりそうだ。

●戒烈掌
時貞クンと言えばコレ、往復ビンタ＋スマイルで心身共にダメージを与えてくれる。出るのが早く、かすった程度でも当たれば吸い込んでくれるが、空振りするといいサンドバッグ。屈辱技どまりか⁉

●天照封凰撃
突如として空間に光気を発生させ、触れた相手を光の柱に巻き込む技。ピンポイントに攻撃する上に攻撃判定が小さく、実戦で狙うには少しキツめ。攻撃の前動作も死霊刃より大きい。



勝手にホーミングするのでガード方向バレバレ。

●瘴氣断
何やらアヤシげなコマンドの、その場で回転しつつ巻き込んだ相手を吹き飛ばす技。とにかくリーチがないので当てづらく、空振りするとその隙に大反撃を食らう。
一応当たれば気絶させることはできるが、単発の通常技がメインの戦法でありキャンセルというものには縁のない天草にとって、どれだけの値打ちがあるものかは疑問。



押すボタンで出る位置が変わる。時間稼ぎにはいいかも⁉

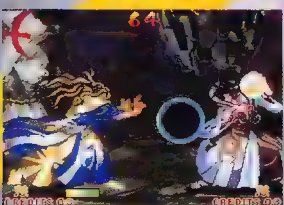
必殺技	逢魔刻（前）㊍ ←↙↓↘→+D
	逢魔刻（後）㊍ →↘↓↙←+D
	死霊刃㊍ ↓↘→+斬る
	汝、暗転入滅せよ㊍ （上昇） →←↙↓↘→+C 斬る（攻撃）蹴る（中止）
	戒烈掌 →↘↓+C
	天照封凰氣㊍ ←→←→+斬る
	瘴氣断㊍ ←↙←+A
武器飛ばし技	凶冥十殺陣㊍ ←→↓↘+BC

羅刹

天草は修羅・羅刹の違いがほとんどないので、その若干違う技と武器飛ばし技はこちらで説明しよう。

●冥府魔障弾
重力の塊のような黒い弾を出す。死霊刃より若干隙が大きいが、威力は高いようだ。

●降魔招来破
地面に描いた魔法陣を移動させ、触れた相手にダメージを与える。「真侍魂」でミヅキちゃんの使っていたアレだ。やはり立ちガードできないようだが、魔法陣に宝玉を使っているため、これがスクロールアウトして手元に戻ってくるまで一切動くことができない。



普段あまりつかわないけど、思わぬ効果があるかも？

●凶冥十殺陣
2タイプ共通の武器飛ばし技。目のまえにイナズマ(？)を発生させ、当たると上下に出現する魔法陣からエネルギー波のようなものを放出、体力ゲージ半分弱の大ダメージを与えることができる。出るのが早く隙もないのは結構だが、いかんせんコマンドが難しい。失敗して出たB+Cがガードされたら死を覚悟。



通常必殺技では一番派手。ついでに隙の大きさも一番。

長々と必殺技について解説してきた。で、これだけだと「何だ、元ラスボスのくせに弱そうじゃん」とか思うのだが、実際には通常技、特にしゃがみ大斬りと牽制攻撃（↙+D の足払い）が異常とも言えるほど強いので、勝ち負けだけを考えるならばそんなに弱いキャラではない（密着や画面端で足払いを連打してみれば分かる）。

ただ、こんな「強さ」が天草であるとは思えないし、思いたくもない。これからのやり込みで「天草らしく」成長していけるかどうか、努力すると共に派手な必殺技群の隠された能力に期待したい。



こんなのばっかりだが、実は最も当てやすいかも。

必殺技	逢魔刻（前）㊍ ←↙↓↘→+D
	逢魔刻（後）㊍ →↘↓↙←+D
	冥府魔障弾㊍ ↓↘→+斬る
	汝、暗転入滅せよ㊍ （上昇） →←↙↓↘→+C 斬る（攻撃）蹴る（中止）
	戒烈掌 →↘↓+C
	降魔招来破㊍ ←→←→+斬る
	瘴氣断㊍ ←↙←+A
武器飛ばし技	凶冥十殺陣㊍ ←→↓↘+BC



みんな、エリ合ってるかい!!

MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ

新システムのジェムについてと、キャラ別に空中コンボ「エリアルレイブ」について解説するぞ。

ジェム出現の法則

ジェムを手に入れる方法はCPU戦と対戦では少し違っている。CPU戦では何人目かの相手に勝つとあるジェムを手に入れることができて、このジェムを次以降の闘いに持っていくことができる。

対戦では1試合のなかで(どちらか2本先取りまで)6種類全部のジェムが1個ずつ出てくる。つまり、あるジェムが出てきたらその1試合中は絶対に同じジェムは出てこないのである。

ジェムの出現順番は写真のように**VS**画面のところに表示される。この6種類のジェム



6種類のジェムが出現順に並んでいる!!

が左から順番に現れる。

試合中の出現法則は、各ラウンドの1個目はファーストアタックをとった側にとりやすい軌道で出現し、それ以外はプレイヤーがピンチになるとピンチになったプレイヤーがとりすい軌道で出現する。



ファーストアタックが重要!

またジェムを持った相手に必殺技を当てればかならずジェムを落とすので、それを拾って手に入れることもできる。

ジェムカウンターについて

ジェムを使っているポーズに攻撃力があるのは知っていると思うが、実はこの瞬間は無敵になっていて飛び道具などを抜けることができる。またジェムは相手の技をガードしている山中でも、コマンドを入力すれば使用することができる。

この2つのことから、いわゆる「ガードキャンセル」にジェムを使用することが可能になってくる。これは使って損をするジェムというものはないし、インフィニティカウンターと違ってゲージも消費せず、うまくいけばこのあと連続技にもつなげられたりといいことずくしである。

しかもコマンドの最後がうしろ、つまりガード方向なので比較的狙いやすい。ぜひ使いこなしたいテクニックである。



ウルヴァリンがチェーンで固めてきたぞ



ジェムカウンターで反撃だ!

各キャラのスペシャルジェムについて

キャラごとのスペシャルジェムを表にまとめてみた。少しだけ説明していこう。

スパイダーマンは相手をはさみ込むようにして分身が1体現れる。ハンターのモリガンが使うアストラルヴィジョンのような感じ。

ウルヴァリンは自分の動きに合わせて、残像のような分身が3体くっついてくる。

サイロックは自分の左右にやられ判定がなく攻撃判定のみ持っている分身で1体ずつ現れる。

キャプテン・アメリカは必殺技に残像がくっついて、HIT数と威力がUPする。

ハルクは通常技がスピードUPして、ボタンを1回押しただけで同じ技が素早く3HITする。

シュマゴラスは相手に技が当たると石化させて、しばらく動けなくすることができる。

ジャガーノートは体が銅色になって、投げ以外のダメージをまったく受けなくなる。

マグニートーは自分の体の周りにバリアを張って、相手からの攻撃を一切受けなくなる。

アイアンマンはすべての技に電気特性がつき、電気攻撃は相手のインフィニティーゲージを奪いとる能力がある。

ブラックハートは表にあるとおり、姿を消すことができる。

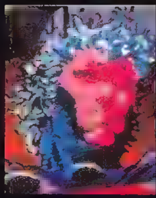
スパイダーマン	Power	分身がつく
ウルヴァリン	Power	分身がつく
サイロック	Power	分身がつく
キャプテン・アメリカ	Power	必殺技がパワーUP
ハルク	TIME	通常技がパワーUP
シュマゴラス	TIME	相手を石化
ジャガーノート	SPACE	バリアがつく
マグニートー	SPACE	ダメージ受けない
アイアンマン	SOUL	電気特性がつく
ブラックハート	REALITY	消える

空中戦闘能力比類なし

マグニートー

MAGNETO

担当：DS1



エリアルレイブをスタンダードに狙えるキャラ。それがマグニートーだ。

空中連続技 エリアルレイブ

地上では、チェーンコンボに何かしらの制約を受けているキャラクターも、空中ではその制約から解き放たれ、自由にチェーンコンボをつないでいくことができる。

それを利用した空中専用のコンボ。それこそがエリアルレイブであり、マーヴル・スーパーヒーローズ独自のフィーチャーでもあるのだ。

ここでは、ハルクとマグニートーの2キャラを例に、エリアルレイブについて実戦的な解説をしてみた。

他のキャラに共通する部分も多いと思うので、まずはこの2ページを読んだ後に、キャラ別のエリアルレイブを見ていってもらいたい。

空中でのチェーンコンボの条件

先ほど、空中では自由にチェーンコンボがつながると書いたが、ただ無茶苦茶にボタンを押していけばいいという訳ではない。

空中でのチェーンコンボはどのキャラも、小→中→大（同じ属性の強さではパンチ→キック）の流れでボタンが押されていなければならないからだ。

また、その流れが守られていても、空中で6HITすべて入るキャラは存在せず、攻撃が届かなかったり、下に叩きつける攻撃になったりする。

追い打ちでエリアルレイブを狙え!!

エリアルレイブを狙うにはいくつかの状況があるが、特に重要なのが吹っ飛ばし後の追い打ちで、全キャラ狙っていく必要があると言ってもいいだろう。

吹っ飛ばし技とは、攻撃を当てた時に相手が上空に吹き飛ぶ通常技のことを言い、全キャラ必ずこの吹っ飛ばし技を持っている。

しかも、吹っ飛ばし攻撃を当てた直後にジャンプをした場合、自動的にキャンセルスーパージャンプになるので追い打ちが容易にできる。

スパイダーマンの立ち大キックのように、空中にいる敵に当てた時のみ吹っ飛ばしになる技もあるので、細かい部分はキャラ別のエリアルレイブを参考にしてほしい。

エリアルレイブ実戦編

マグニートーは、地上でのチェーンが2個押し（小・中・小→大）のため、エリアルレイブが必要不可欠なキャラクターだ。

地上の2段で終わらせた場合と、エリアルレイブをすべて当てた場合とでは、相手に与えるダメージが倍以上も違う。

特にマグニートーの場合は、ハイパーグラビテーションという相手を捕まえる必殺技を持っているせいもあり、他のキャラに比べてエリアルレイブを狙う機会が多い。

それでは、実用的なエリアルレイブを紹介しよう。

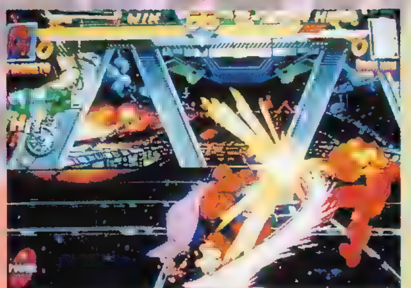
●しゃがみ大パンチ→キャンセルスーパージャンプ→（昇りで）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→E・Mディスラプター（マグネティックブラスト）

マグニートーが常に狙っていくコンボがコレで、ダッシュ攻撃やハイパーグラビテーションの後に使っていく。

マグニートーの上空への吹っ飛ばし技は、立ち中パンチとしゃがみ大パンチなので、エリアルレイブを狙う時はこの技を地上で当てることが前提条件だ。



エリアルレイブの一例。ダッシュ小パンチから…。



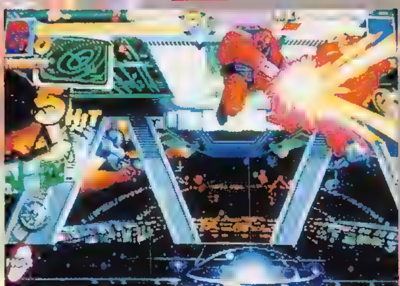
しゃがみ大パンチのチェーンで吹っ飛ばし…。



スーパージャンプの昇りで小パンチ（早めに押し始める）。



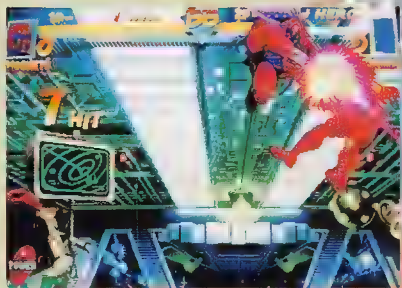
すぐに小キック。



中パンチ。テンポよく押していく。



中キック。キャンセルで飛び道具につなげることもできるがここでは…



大パンチで叩きつける。最後の攻撃は大キックでもいい（同じ叩きつける技なので）。

なんかスゴイね、キミ
ハルク
HALK

担当：GYU



マーヴルにおいて必要不可欠とも言えるエリアルレイプ。もちろんハルクとて例外ではないぞ！

華麗なる空中コンボの宴

マーヴルスーパーヒーローズの"ウリ"の一つ、「エリアルレイプ」。X-MENから継承されたこのコンボシステムの重要性はマーヴルにおいてもなんら変わることはない。

さて多種多様な超人たちが揃ったマーヴルの中でもひときわその巨体を誇るキャラ、ハルク。パワー重視のこのキャラも他キャラにひけをとらぬ華麗かつ強力なエリアルレイプを狙うことができるぞ。

すべての始まりは"ちゃぶ台返し"から

ハルクのエリアルレイプは通常技のしゃがみ大パンチ(以下ちゃぶ台返し)を基点として始まる。

この星一徹ばりの"ちゃぶ台返し"は2HIT技。2段目の攻撃をヒットさせることで相手を宙に浮かすことができる。ただしこの2段目をヒットさせるためには相手に近い距離で"ちゃぶ台返し"を出す必要がある。1段目を当てるだけではまったく意味がないので気をつけよう。

ではこの"ちゃぶ台返し"で相手をうまい具合に浮かせることができたのなら、すかさずレバーを真上に入力しよう。マーヴルはアッパー系の技を出した後にレバーを上方向に入力することによって、通常は特殊な入力を必要とされる"スーパージャンプ"をすることができる。もちろんハルクも例外ではないのだが、たとえ"ちゃぶ台返し"がガードされた場合でもレバーを入力してしまうと勝手にスーパージャンプが出てしまうので注意が必要だ。

そして浮かせた相手にスーパージャンプで追いついたのなら"ジャンプ中キック↓大キック"のチェーンコンボをぶち込もう。この時点で4HITのエリアルレイプの完成だ。HIT後は他キャラのそれに比べ少ないが、これだけで相手の体力の3分の1弱を奪うことができる。また体格の大きいキャラに対しては"ジャンプ小↓中↓大キック"で5HITにすることもできるぞ。



"ちゃぶ台返し"への布石

ここまではハルクのエリアルレイプについて説明したわけだが、とかくスピードに難があるこのキャラでそう都合よく技がきまるとは考えにくい。そこでこの"ちゃぶ台返し"をヒットさせることを目的とした攻め方を解説しよう。

まずはダッシュから攻める方法。相手との距離が近い場合はダッシュ小足払いから"ちゃぶ台返し"のチェーンコンボを狙う。この攻めの有効範囲はハルクの立ち大パンチが相手に届く距離でもあるため、それで牽制してガードの堅くなった相手に用いる。

またダッシュ攻めの間合いより少し遠い場合やしゃがみ待ちをしている相手にはダッシュジャンプ中キックから"ちゃぶ台返し"を狙おう。

そして乱戦になった場合は小のガンマチャージを単発で用いる。ここで相手がヒットしたならばダウンする寸前に"ちゃぶ台返し"で拾い上げてエリアルレイプにつなぐ。これらの攻めの中で最も"ちゃぶ台返し"の布石となりうるのがこのガンマチャージであろう。ガンマチャージを出す時は常にエリアルレイプのことを頭に入れておくべきだ。

インフィニティーゲージが溜まっている場合

マーヴルの最大の特徴"インフィニティー（∞）ゲージ"。

このゲージがストックされている状態であるならば"∞スペシャル"や"∞カウンター"といった特殊技を使用することができる。ここでこれらのエリアルレイプに関連した使用法についても説明しよう。

∞スペシャルは"ちゃぶ台返し"がヒットした時にキャンセルして出すことで連続技にすることができる。2段目の隕石が空中でヒットしてエリアルレイプになるのだが、スカっても大抵の場合はダウンした相手に追い打ちとして入るので問題ない（小柄なキャラにはきまらないこともある）。

相手と少し離れた間合いで出した∞カウンターがヒットしたならば、そのまま"ちゃぶ台返し"につなぐことができる。もちろん狙うはエリアルレイプ。

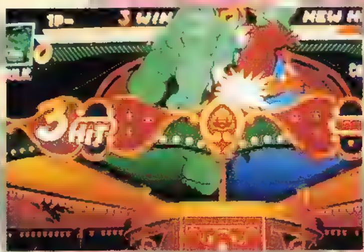
ここまででハルクの基礎的なエリアルレイプについて触れたわけだが、勝つには最低限マスターしてもらう必要がある。特に∞スペシャルのガンマクラッシュはスキあらば連続技に組み込んでもらいたい。



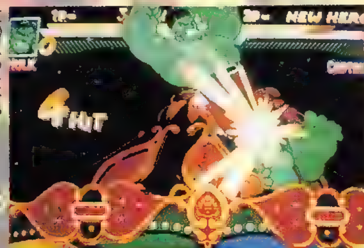
しゃがみ大Ⓟで相手を浮かせて…



スーパージャンプ。



追いついたらジャンプ中Ⓚから…



大Ⓚへつなぐ。



∞ゲージが溜まっているならキャンセルガンマクラッシュ。



隕石が追い打ちとしてきまる。

ちょっとひねった吹っ飛ばし
スパイダーマン
SPIDER-MAN

担当：KKY-いなりん



スパイダーマンで気持ちよく空中コンボを決めるには、ちょっとしたコツが必要である。

吹っ飛ばす技は何を使う?

スパイダーマンで相手を空中に吹っ飛ばす技は、1つは立ち中パンチでこれは割とわかりやすいのだが、もう1つは意外とわかりづらい立ち大キックである。

普通に立ち大キックを当てても相手を吹っ飛ばすことはできないのだが、ここに中足払いが絡んでくると違ってくる。中足払いを当てると相手を少し浮かすことができるが、この状態では立ち大キックを当てれば吹っ飛ばすことができる。厳密に言うと中足払いを当てたあとに限らず、相手が空中にいるときに立ち大キックを当てれば吹っ飛ばすことができるのである。


中足払いで少し浮かせて、


立ち大キックでさらに吹っ飛ばす。

立ち大キックを当てて相手を吹っ飛ばしたら、すぐにレバーを上に入れてスーパージャンプで追いかけて連続技を当てに行く。

小パンチから始めて小キック→中パンチ→中キックと当てて、次に大パンチか大キックのどちらかを当てる。大攻撃を当てると、相手を叩きつけてしまうので両方とも当てることができないのである。大パンチは真下に大キックは斜め下に叩きつけるので、こちらの着地のことを考えると大キックを使うほうがよい。

また相手がジェムを持っている場合などは、中キックのあとにウェブスイングにつなげれば相手のジェムを奪うこともできる。

この中足払い→立ち大キックの狙いどころだが、スパイダーマンは通常技のチェーンのつながりが良いので、何かしら小技が入ったときはなるべくしゃがみ中キックにつなげるようにして、そこから立ち大キックで吹っ飛ばしたい。ある程度近間で大のウェブボールが当たったときも、これを狙っていきたい。


これで相手のジェムを奪うことができる

一応キャラ限定ではあるが、ジャンプ小パンチ→小キック→中パンチ→大パンチ（ここまでジャンプ技）→小キック→中キック→大足払い→キャンセル大ウェブボール→（少し歩いて近づいて）中足払い→立ち大キック→（スーパージャンプして）小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大キックと、合計15HITが可能である。

他のキャラには最初のジャンプ攻撃の技数を減らして、しゃがみ大キックのあとにウェブボールがつながらないキャラは、着地してから小足払い→中足払い→立ち大キックと当てて吹っ飛ばす。


これだけつながると気持ちいいね。

ノート君だって色々考えてるんだぜ
ジャガーノート
JUGGERNAUT

担当：ワイルダーK-TAN



ますます深まるマーヴルの世界。それにしても、ノート君の拳はでかいな。

ジャガーノートだってできるんだ!

感動…ジャガーノートでもエリアルレイブすることができるとは、おお～ファンタスティック!

まず、ジャガーノートはどの技で相手を浮かせられるかを知らなくてはならない。しかも、その技を当てたときにレバーを上に入れておけばスーパージャンプする技だ。

その技は、ズバリ！しゃがみ大パンチだ。


これで吹っ飛ばしてレバーをすぐ上に入れる。

具体的に連続技として説明していくと、最初にジャンプ小パンチ→大パンチと当てて着地にしゃがみ大パンチを出す。

そうしたら、しゃがみ大パンチが当たったらレバーを上に入れてスーパージャンプする。

これで相手が空中に吹っ飛んだ相手にすぐ追いつき、追いついたら、小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大パンチと順に、タイミングよく押していこう。

これで、ノート君の空中コンボ、エリアルレイブの完成だ。

スーパージャンプで相手を追い駆けたら、すぐに小パンチを押すようにしよう。そうしないと、相手に当たらずじまいで終わってしまうぞ。


スーパージャンプで追い駆けたら小パンチから入り、

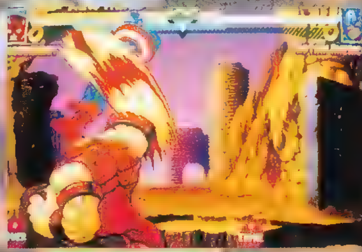

大パンチでフィニッシュ！イエ～イ!!

どう狙うか!?

相手が素直にジャンプ攻撃からのエリアルレイブを決めさせてくれるとは限らない。

ではどうするか?

元々しゃがみ大パンチは対空技に適しているので、相手のジャンプをしゃがみ大パンチで迎撃し、それからエリアルレイブを狙いにいくといいだろう。


対空技として迎撃しつつエアリアルをねらいにいく。

そうなると、地上戦しかしない相手にはどうすればよいのか?ということになる。

こういう相手は、やはりジリジリといくしかない。が、ボディプレス(←↙↓↘→Ⓚ)というしゃがみガード不能の技があるので、長い中足払いを混ぜつつ使用していくといいだろう。

ただ、このコンボは　キャラに存在するので、他キャラのエアリアルも侮れない。が、これからはジャガーノートの時代だ。

パワフル！
キャプテン・アメリカ
CAPTAIN AMERICA

担当：KAL



キャプテンの空中連続技は実にパワフル。叩きこめい。

段数は多くないが…

我らがキャプテンのエリアルレイブは、総段数こそ多くはないが、決まったときの威力がウリだ。

もともと技の数々が力強いので、慣れないうちは無理してたくさん入れようとせず、確実に、攻撃力の高い技を当てていくよう心がけよう。

それでは、キャプテンのエリアルレイブの中から、代表的なものを紹介しておこう。

●ジャンプ中キック→ジャンプ大キック→立ち小パンチ→立ち中パンチ→ジャンプ小キック→ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ

段数だけを増やしたいなら、ジャンプ小パンチから入ろう。これで空中3段になる。また、技の判定の強さ（リーチや、ぶつかりあったときの当たり強さ）はジャンプ中キックよりもジャンプ中パンチのほうが上なので、指が動くなら中パンチ→大キックと押すといいぞ。

同じように、姿勢の低い相手にも当たる立ち小キックを、立ち小パンチの代わりに使うとなおよい。

ふっとばし技の立ち中パンチを当てたらすぐにレバーを上に入れ、スーパージャンプに入ろう。

スーパージャンプに入ってからは、上方向に向いていて当てやすい、ジャンプ小キックを使うといい。ここから、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチときて、終了。

エリアルレイブに限ったことではないが、体の大きいキャラにはもう少し多く技が当たるので、ハルクなどと闘うときには狙ってみよう。ふっとばしたあとの、昇り小パンチあたりが狙い目だ。





着地したら、落ちついて立ち小パンチ。立ち小キックでもいい。



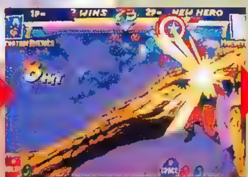
ジャンプ中キックのあと、ジャンプ大キック。レバー入れ、ノーマルのどちらでもよい。



こんな感じ。



中キックで投げたあとも追い打ち可能。



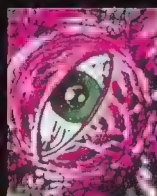
中キック→大キック(大パンチ)ときて完成。



中パンチでふっとばしたあとは、跳ぶと同時にジャンプ小キックを当て、次いで中パンチ……

立ち中キックから追い打ちだ！
シュマゴラス
SHUMA-GORATH

担当：カオスサイダー・珈琲　ふりーく



異次元の生命体も郷に入れば郷に従えってことで、エリアルレイブ千本ノックなのだ。

投げが充実しているシュマゴラスといえども、エリアルレイブを無視してはマーヴル・スーパーヒーローズの世界で生きていけない。

このゲームのキャラの違いとはエリアルレイブに持っていくまでのプロセスの違いと考えて良いほどである。したがってわれらがシュマゴラスもエリアルレイブをマスターすることが最初のステージとなるのだ。

すべては立ち中キックから

まず注目すべきは立ち中キックである。この技をヒットさせると、相手が浮き、それを追いかけるように自分がジャンプすると自動的にスーパージャンプになる。

これを利用して立ち中キックからエリアルレイブの連続技を狙っていきたい。浮かせた相手にはスーパージャンプから小P→小K→中P→中K→大P→大Kと入れるのがマーヴルでのセオリーとなっている。シュマゴラスもこれに倣うことになるが、注意したいのはレバー方向だ。下方向に入れておくと中キックが化石になったり、大パンチが下方向に出てしまうので、レバーは溜めも意識しつつ◆方向に入れておこう。最後の大キックはタイミングにより入らないこともある。



立ち中キックで相手を浮かせて、



自動のスーパージャンプで追い打ちをかける。

立ち中パンチまでのプロセス

立ち中キックはそれ単体で使うと当てにくい技なので、ヒットさせるためには工夫が必要である。

まず思いつくのはチェーンコンボで使うことである。シュマゴラスのチェーンコンボはパンチからキックにつながるので大P→中K、中P→中K、小P→中Kといったつなぎ方になる。パンチ系の技は立ち中キックよりヒットさせやすいので利用していくべきである。パンチ系の技をヒットさせるにはダッシュから使うか、跳び込みから使うのが一般的だろう。

ダッシュから使うなら出の早い立ち小パンチあたりから立ち中キックを狙ってみよう。

跳び込みからならジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックと空中で2ヒットさせて、地上で立ち中パンチ→立ち中キックとつないでいこう。ここからのスーパージャンプでは間合いが離れてしまうので追い打ちの1発目は小パンチではなく、小キックからにしよう。



ジャンプ中P→中K・立ち中P→中Kの連続技はそれだけでも、かなりの破壊力だ。



ローリングステアの中と大はしゃがみガード不可。

この人を抜きにして、連続技は語れない！
サイロック

担当：KAL



連続技の鬼、サイロックは、エリアルレイブも玄人好みだ。

連続技でいくか？必殺技でいくか？

「連続技といえば、サイロック」というくらい、サイロックと連続技は密接な関わりをもってる。それはエリアルレイブにしても同じこと。

サイロックのエリアルレイブは分岐点がいくつもあり、プレイヤーの技術や状況によって使い分けることができる。ただしこれは自由度が高いというわけではなく、また一部のキャラのように順番にボタンを押すだけで空中6段ができるというほど簡単でもない。

これは技の判定の位置など、様々な理由からでてくる問題で、相手キャラによってジャンプ中キックが当たらなかったり、逆に当たったりする。

エリアルレイブを狙うときは、以上のことに注意しておこう。

●ジャンプ（J）大パンチ↓J大キック↓立ち中パンチ↓しゃがみ大パンチ↓SJ小パンチ↓SJ小キック↓SJ中パンチ↓SJ中キック↓キャンセルサイブレイドスピン（中）↓（小）↓（大）

●体の小さいキャラには、ジャンプ小パンチ→ジャンプ小キック→ジャンプ中パンチの空中3段から入る。

地上を、中パンチではなく小パンチ（立ちorしゃがみ）にすると、小さいキャラにも確実に入るようになる。

必殺技のサイブレイドスピンは、コマンドを入力して技を出したあと、まだ押していない別のボタン（小で出したなら中と大、中で出したら小と大）を押すだけで連続して3回まで出すことができる。

連続技にサイブレイドスピンを組み込むときは、レバー入力↓中キック↓小キック↓大キックと続けてボタンを押す。これは鉄則だ。覚えておこう。

また、ジャンプ中レバー上入れ大キックの蹴り上げ（新技、2段）と3段ジャンプを使って、20段近くのエリアルレイブも可能だ。みんなも探してみよう。



ジャンプ大パンチ。次にジャンプ大キックで空中2段だ。



着地したら、落ち着いて立ちorしゃがみ小パンチを当て（中パンチも可）…、



すぐにしゃがみ大パンチ。これで上空へ舞い上げる。



SJで追いかけたら速攻で小パンチ→小キック…、



中パンチとくる。このあと中キックを出すか手堅く大パンチにいくか…、



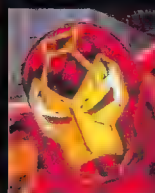
サイブレイドスピンで派手にいくかはプレイヤー次第。



レバー上入れ大キックの蹴り上げを使う方法もあるぞ。

少ないチャンスに狙え！
アイアンマン

担当：石井ぜんじ



エリアルレイブは決めにくい。本当は通常のチェーンコンボが基本。

アイアンマンの吹っとばし能力を持つ通常技は、しゃがみ中パンチと立ち大キックだ。この2つの技を当てることができれば、華麗なエリアルレイブに持っていくことができる。

ところが、アイアンマンの場合、ジャンプ後小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟまではつながるのだが、中キックはたいていの場合空振りしてしまう。そこで、空中で中キックを出さずに、中パンチから大パンチへ直接つなげないといけない。その後の大キックも届かない。



エリアルレイブ中、立ち中キックを出すとスカってしまう！

通常の、画面の中央の場合は他キャラより少ない、空中4段攻撃（小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟ）になるわけだ。だが、画面の端だと中Ⓚ、大Ⓚ共につながり、空中6HITが可能になるのは覚えておこう。

アイアンマンのエリアルレイブはこのような性質を持っている。うまく決めれば、他キャラと同じような攻撃は可能。しかし、しゃがみ中パンチ、立ち大キックのリーチは相当短く、そう簡単には当てることができない。

例えば、ウルヴァリン、サイロックには地上で密着して小足→立ち大キックとチェーンコンボをしても届かないのだ。ジャンプ攻撃からも、間合いをピッタリ合わせてようやくジャンプ大パンチ→大キックがつながるという程度。この二人に異常に決めにくいのはチェックしておこう。

それほど決まりにくい吹っとばし技だが、中足技で一度ダウンさせ、追いうちで狙っていく方法がある。チェーンコンボから中足払いを当てて、転ばせる、すぐ回転され回避されればだめだが、そのままなら小足↓立ち大キックからエリアルレイブを狙う。



まず中足払いでダウンさせ、着地の瞬間に追い打ちを狙う。

ここまで持っていくには、やはりスマートボムの助けが必要だ。空中から、地上からスマートボムを出し、ジャンプで突っこむ。そこで、ジャンプ攻撃や小足↓立ち大キックからエリアルレイブと攻めていく。

その他に、しゃがみ中パンチ、立ち大キックを対空技に使い、エリアルレイブに持っていく方法もある。



相手が回避しなかったら、小足払いで追い打ち。



小足→立ち大Ⓚとつなぎ、相手を浮かせる。



小Ⓚ→小Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟとつないで、エリアルレイブの完成だ。

俺を怒らせるなよ
ウルヴァリン

担当：ももやん



最終的な連続技は難しいが、応用がきくので、いろいろと狙ってみてくれ。

狙いかたはいろいろ

ウルヴァリンのエリアルレイブ技(相手を跳ね上げる技)は、立ち大キックだ。この大キックは、単発でヒットさせても跳ね上げることが可能だが、リーチがないので、突然出して当たるような技ではない。やはり、連続技として狙っていきたい。

まず、地上で狙う場合、大キックのリーチがないので基本的には2発しかつながらない。小パンチ→大キック、中パンチ→大キックと言った感じだ。しかし、しゃがみ中パンチを使うと、話は別。

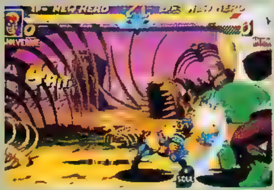
この技は、単発で使っても意味がないが、小技→しゃがみ中パンチと入れると、相手をすこしだけ浮かし、引き寄せることができるのだ。そして、技を入れる。

結果、地上だけで狙うならば、しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→立ち大キックが強力だ。密着からならば、しゃがみ中パンチの後に、しゃがみ大パンチ→大キックと入れることができるぞ。

跳び込みから、この連続技を狙う場合、やはり段数は増やせない。ジャンプ小パンチ→ジャンプ大パンチ→地上連続技が限界だ。



しゃがみ小パンチがヒットしたら…。



しゃがみ中パンチにつなげる。中パンチせは当たると浮くので、そこに…。



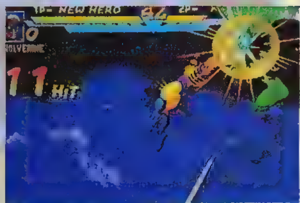
立ち大キックを入れるのだ。この後は、スーパージャンプだ。

地獄の底まで食らいつけ！

大キックで相手を浮かしたら、スーパージャンプでエリアルレイブを狙うのだが、一つだけ注意してほしいことがある。スーパージャンプは垂直ではなく、斜め前に飛ぶようにしよう。そうしないと届かないぞ。

では、空中で入れる連続技を説明しよう。空中でもいろいろと技が出せるが、最終的には気絶ダメージの高い、ドリルクローにつなげたい。そうすると、相手を叩きつけてしまう大パンチや大キックは使えない。小技と中技で構成しなければならないのだ。

よって、空中での連続技は、小パンチ→小キック→中パンチ→中パンチ→中キック→ドリルクローが限界だ。最後のドリルクローは、斜め前に出さないと当たらないこともあるぞ。



最後のドリルクローは、斜めに出そう。

現段階で考えられるエリアレイブは、J小P→大P↓しゃがみ中P→しゃがみ中P→大K→スーパーJ小P→小K→中P→中P→中K→ドリルクローだろう。実践では無理だろうけどね。

エリアルレイヴはアーマゲドンから！
ブラックハート

担当："ハートオブダークネース"ギィ



インフェルノが当たればアーマゲドンが、アーマゲドンが入ればエリアルレイヴが、全てをつなげて息の根を止めろ。

きらりんブレードで跳ね上げろ！

跳ね上げた相手をスーパージャンプで追いかけ、空中でチェインを決めるというのが代表的なエリアルレイヴだが、ブラックハートの場合、ジャンプ大パンチ、大キックが、あ〜んな感じの技であるため、立ち中パンチで跳ね上げた後、スーパージャンプから、ジャンプ小P→小K→中P→中Kの計5段が限界だ。

しかしこの5段は、アーマゲドン、インフェルノから連続技として繋がる。つまり、より強力な連続技の1部に過ぎないのだ。

インフェルノからアーマゲドン、エリアルレイヴへ

まず連続技の要となるのが、インフェルノだ。この技は3ヒットして相手を高々と跳ね上げ、ダウンさせるため、どこで、どんな状況でもヒットさせれば追い打ちが可能という、まさに至れり尽くせりの技である。

ただし、でるまでに時間がかかるので当てるにはちょっと工夫が必要。先読みで出したり、相打ちで当てても追い打ちは可能だ。

連続技ではないが、前々号で紹介したように立ち小キック→立ち大キックのチェーンにキャンセルをかけて出せば、よほど早く回復しない限りガードされることはない。

ここに、遠いようならダッシュで近づき、立ち中パンチキャンセルアーマゲドンだ。

アーマゲドンは、レバー方向で隕石を降らす方向を決められ、ボタン連打でヒット数を降らすことができる。

この後更に、落ちてくるところへ立ち中パンチで再び跳び上げ、レバー斜め上でキャンセルスーパージャンプ、空中チェーン4段が入る。

インフィニティーデージが溜まっていないときは、インフェルノの後、直接立ち中パンチから空中チェーンにつなげよう。



相打ちでもいいからとにかく当てる。さあ、宴の始まりだ。



落ちてくるところを立ち中パンチでげっと。タイミングが慣れるまでは難しいかも。



キャンセルアーマゲドン！レバー相手方向＋ボタン連打でヒット数を稼げ。画面端でなくともOKだ。



更に燃えているところを立ち中パンチで拾い、



キャンセルスーパージャンプから、空中４段でフィニッシュ。計27ヒット！



空中チェーンが苦手なら、インフェルノの後、立ち大パンチ、



キャンセルダークサンダー。ヒット後も赤い魔物はくっついたままなので結構減る。

ついに正式発表!!

ファイティングバイパーズ

今回のお題目
●アーマーは大切、というお話
●ガードアタックチキンの対策
●キャラ別インスト技解説

アーマーを制する者はF・Vを制する!!

わくわくアーマーランド

とりあえずのゲーム、大切なのがアーマーの存在。まずはそれを知ってちょうだいな。はじめにアーマーありきって言葉も…ないか。

担当：デビルバイパーⓔ

最初に考えることってナニ!?

格闘ゲームなんだから、そらぁ「敵の体力を奪うこと」だろっ、て!?

むっ…当たってはいるけど、ファイティングバイパーズの世界では正解とはいえないね。さてゲームが発売されてまだ数日という今日このごろ、みなさんの対戦成績はどんなカンジでしょうか?

●連勝されている方へ…

そうそう、イイ感じ!!うまくコツをつかんでるね。じゃ、また15日後に本誌でお会いしましょう!!

●じぇんじぇん勝てましぇんという方へ—

ここに勝手子無成績（かってこないぞう）さんという人がいます。彼を見本に、なぜ勝てないかを立証してみせます。

なんで彼が対戦で勝てないのかズバリ状況を言い当ててみましょう。

「そこそこは相手の体力を奪っているけど、いいところで負けちゃう」。これです。だいたいが、こんなパターンのはず。でも、そこでガムシャラに連コインしたところで…もはやドツボですね。こういうときは、考えましょう。ひとまずなにが悪いのかを…。

ファイティングバイパーズでは、やみくもに相手の体力を奪うつもりで闘ってもまず勝てません。ではどうすればいいのでしょうか。勝手子さんはまず、アーマーの存在を忘れていました。

目に見えない「守り」を理解しよう

「アーマー」といったら「アーマーを壊しゃいいんだな!?いよっしゃー」と勝手子さん。チッチッチッ、はやまるのは早いぜよ。ボンーと打ちゃあ、バガンーと簡単に壊せるアーマーじゃないってことはよく分かってるでしょう?

アーマーを破壊するには「アーマー破壊技」というものを当てなければいけません。

「ならアーマー破壊技を当てりゃいいんだな、うおっしゃーっ!!」…あのねえ、モノには順序というものがあるんだから、まあ待て。このアーマー破壊技は、一発当てれば壊せるわけではありません。アーマーには、各キャラごとに耐久値が設定されています。この耐久値をオーバーさせ、そこにアーマー破壊技を叩きこむと、そこでアーマーが壊れるのです。

「じゃあ、アーマー破壊技ばかり出せばいいんだな!?せいやぁ～っ!!」…大丈夫かアンタ。あのねえ、つまりはアーマーの耐久値をゼロにして、そこにアーマー破壊技を入れるわけ。アーマー破壊技は、そのときはじめて出せばいいの。

実は、このアーマーの耐久値を下げるのは、固有技じゃなくても、基本技のパンチやキックでもいい。これ重要。なんでもいいから、技を当てる!!これはヒットのほうがいいが、ガードさせてもこの耐久値を削れる。これがポイント。技は出すからには相手の体に当てよう。



アーマーにはキャラ別に規定耐久値が決まっている。



とにかく、アーマーの耐久値をゼロにする。これは技をガードさせるだけでも削れる。

これを続けると、相手のアーマーゲージが点滅する。こうなればしめたもの、あとは隙をうかがってアーマー破壊技をくらわしてやろう!!

アーマーをなくしてからあわれ、それ以降に技をくらうと正規の2倍のダメージとなる。これは、そのラウンドが終了してもそのまま。つまり一度なくしたアーマーは対戦の決着がつくまで復活はしない。まだ終わりじゃないゾ!!アーマーを破壊されたら、その



アーマーのないところへ攻撃されると、とても痛い。それは比類なき痛さ。



耐久値がなくなったら、アーマー破壊技の出番!!

部分を過剰に守ろうとするのが人の心理。その壊したアーマーが体なら、中段を守ろうとして、立ちガードが堅めになるはず。そこで隙の大きい投げ技や、下段攻撃が狙いやすくなることも忘れちゃいけないぞ。もちろん下段のアーマーが壊れたら、ガードを堅くさせるために小技で足もとをツンツンと突いてあげよう。普段は大して痛くないような技も、とんでもないダメージに大化けする。たまらなくしゃがみガードしたところで、強烈な中段をお見舞いしてやれ。


アーマーをなくして堅まっているなら投げや下段が有効。人の心理をつけ!!

…と、まあ、少し駆け足で試合の流れをざっと説明してきたけど…あれ?もういない。さっそく実戦しに行ってしまいましたか。本当はこれからなんですがね。

これでしばらくは勝てるようになるでしょう。しかし、壁は意外に近くにあるもの。きっとそのうち、また悩んで帰ってくるでしょう、つづきはそのときにでもしましょうか…。

(第2回は年末の予定ッス)

いきなり復活、「滅殺!!○○」第1回

滅殺!!ガードアタック編

発売してまだ数日なのに、もういますね。つまんないプレイをするチキン君が。そこで、そんな連中にお悩みのあなた。ぜひお試しください。

ガードアタックとはこんな技

ガードアタック、というのは、全キャラがⒸ+Ⓟ Ⓚで出せる「技の出かかりがガード状態で強い技」のこと。

出かかりがガード状態ってことは、こっちの攻めをガード状態で待ち、コンボ系の技が来たところでⒸ+Ⓟ Ⓚと入力することで、攻撃を一方的にガツン!!とハネ返してしまうわけだ。

これでは、攻めた側が八方[illegible]見るように思える。しかし、そこはちゃんと対策もなされている。

これらの利点の半面、実はガードアタックにはこんな弱点がある。

- ●技後の隙が大きい
- ●有効攻撃は上・中段のみで下段は返せない
- ●ガードモーションのときにとんでもなくデカイ投げられ判定がある
- ●一部の技には相殺される

…と、こんな感じだ。ではひとつずつ見ていこう。


この間合いから…、


チキン一匹ゲット!!


ガードさえすれば隙はデカイ。

隙が大きいというのは、ガードアタックをガードしたときに返せる、ということ。これは基本中の基本。

つぎに、下段系の攻撃はガードモーションのときにガードできない。つまり、ガードアタックばかり狙う相手には下段の技で攻めるといい。

そして、基本的にこのゲームは技の出かかりを投げることはできないが、白く光るガードモーションはそれ自体を投げてしまえる。これは、かなり離れているのにⓅ+Ⓖを押しても吸い込んでくれる。


ちゃんと相殺できる上、中段攻撃がある。

そして、つぎが最重要。各キャラは、ガードアタックを相殺で止めることができる技を持っている。

例えば、バンのスーパーストレートやアクセルのギタートラストなどがそれにあたる。これらの技は、ガードアタックを止める能力を持っている(そのかわりこちらもダメージを与えることはできない)。

VF2のアキラが、何でも当て身できるわけではないというのと同じだ。

恐らく、チキン君はこれらのデメリットを知らずにガードアタックをヒンパンに狙ってくるものと思われる。もし、ガードアタックしかやってこないオサルな方に乱入されたら、身をもって教えてあげよう。

バン

今回はBAHNの基本必殺技すべてを公開。
あくまで基本だが重要ですぜ、番長！

担当：㊎

この号が発売されるころにはセガの新作格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」をプレイした人も少なくないだろう。

そこで今回は"BAHN"の基本的な必殺技について詳しく解説していく。OK！

これがケンカ番長の技の数々だ！！

さてさっそく必殺技の解説に入る訳だが、その必殺技の説明の中であえてVF2の技と比較する部分もある。別のゲームと比較することは非常に心苦しいことだが、了承していただきたい。

●鉄肘

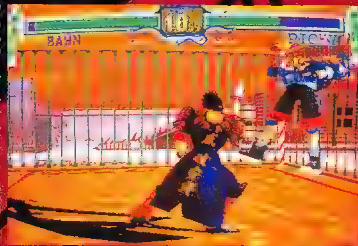
いわゆる肘打ち。しかも当然のように中段攻撃となっている。

さてこの鉄肘はBAHNの技の中でも技の出が非常に早いので使いやすい。特に⇨Pからの連携にもってこいの技と言える。しかし読まれるとガードアタックの的となるので注意が必要。またこの技はVF2の⇨Pとは異なり、相手をダウンさせる点に注目しよう。

●拳華火

なんだかスゴイ名前の技だが、これも単なるアッパーである。ちなみにこの技は特殊中段攻撃でしゃがみガードの相手を強制的に立ち上がらせる。

さてこのアッパー、ヒットすれば相手を浮かせることができる。もちろん相手を浮かせたら追い打ちをきめる訳だが、ハニーのアッパーほど高く浮かせることはできないので自然追い打ちも限られてくるだろう。



アッパーで浮かせたら追い打ちをきめよう。

●厄挫鬼苦

おそらくこの技の名前の呼び方がわからない読者もいるだろう。この技の名は「ヤクザキック」である。そのまんまやないかい—攻撃判定は中段。



厄挫鬼苦。すごい「当て字」だ。

厄挫鬼苦、いわゆるミドルキックのようなもので、VF2ジェフリーの"ケンカキック"ほどスピードも遅くないので安心して使うことができる。この技も鉄肘と同じように"よろける"のではなくダウンさせる技ということに注意しよう。

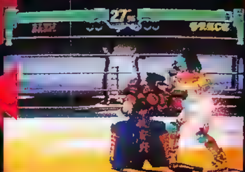
●仁義撃闘破

この技は下段攻撃で相手をダウンさせることができる。しかし場合によっては下半身のプロテクターを破壊することができる。

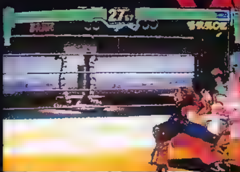


この下段攻撃はプロテクターを壊すことができる。

下段攻撃でなおかつダウンを奪うことができるこの技。やはりⓅからの連携や起き上がり攻めに使うことが有効だろう。もちろんガードアタックで返されることもない。



肘打ちの後に…



さらに肘。その名も「肘コンボ」！

●ヒジコンボ

その名のとおり肘打ちを2発、ワンツーといった感じに繰り出す技。もちろん中段・中段。

この技は前進しながら肘を出すため、鉄肘と比べると出るまでに多少スキがある。しかしその移動距離にはあなどれないものがある。中間距離での攻めの軸となる技だ。

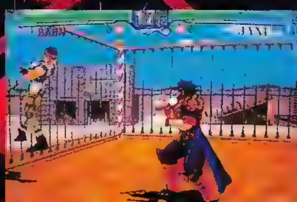
そしてこの技は1段目で止めることもできるということを覚えておこう。

●スーパーストレート

この技については前号で説明したが、重要な点をおさらいしておこう。

上段攻撃でプロテクター破壊技、しかも相手のガードアタックを無効にする。

またⓅ+Ⓖ投げで相手をケージ（金網）にぶつけた後の追い打ちとしても使える。プロテクターが点滅したら積極的に狙おう。



投げでバウンドした相手に…。



スーパーストレート。

●聖桜

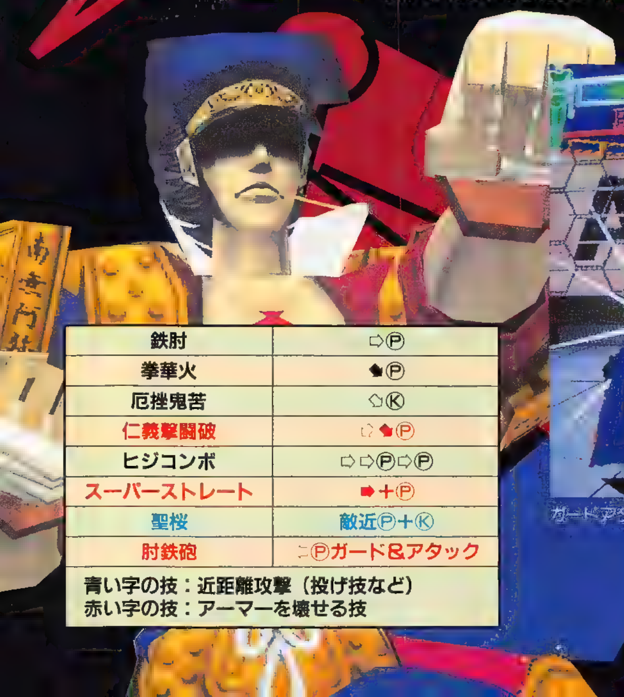
投げ。同じⓅ+Ⓖ入力でもケージから遠ければ相手をケージ側にふっとばし、近ければ叩きつけに変化する。ケージ側にふっとばしたなら追い打ちが入る。しかし投げ失敗時はスキができるので気をつけよう。

●肘鉄砲

ガードアタック。上・中段攻撃を返すことができるうえ、相手のプロテクターが点滅している場合はそれを破壊することもできる。この技の使いどころが「バイパーズ」攻略のカギとなるハズだ！



ガードアタック。肘鉄砲。



鉄肘	⇨Ⓟ
拳華火	↘Ⓟ
厄挫鬼苦	⇖Ⓚ
仁義撃闘破	⇩↘Ⓟ
ヒジコンボ	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ
スーパーストレート	➡+Ⓟ
聖桜	敵近Ⓟ+Ⓚ
肘鉄砲	⇦Ⓟガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

また技が増えた[illegible]
ジェーン
[illegible]

まず覚えようインスト技

とりあえず、ジェーンを使うに当たって、技を何も知らないのでは話にならない。そこで、まずはインスト技を紹介していこう。

●ボディブロー ⇨Ⓟ
VF2でのウルフが持つボディブローと同じ。スピードが速く、スキはほとんどない。[illegible]判定は中段で、威力は少し低めである。リーチが短いので接近戦で主に使う技だぞ。

●トリプルバッシュ ⓅⓅⓅ
Ⓟを3回押すと、スピードの速いパンチを連続で3回出す。
上、中、中という攻撃判定で、[illegible]またスキがない。すべてヒットしてもダウンは奪えない[illegible]返し技として[illegible]

●ロースピンアップ ⇩Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
下段回し蹴りから上段へつなぐ[illegible]
2発目がヒットしても倒すことはできず、1発目をガードされてしまうと2発目は強制ガードになってしまう。
威力的には高くないが、下段スタートなので意外に使える。スキも小さいので返し技はくらわないぞ。

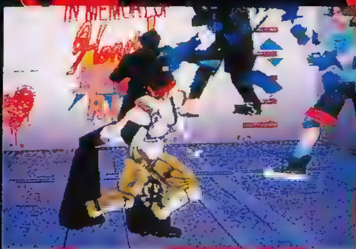
●ロースピンコンボ ⓅⓅ⇩Ⓚ
VF2[illegible]ジャッキー[illegible]が持つ、パンチローロースピンキックに似ている。
上段パンチ2発からロースピンキックが出るのだ。




ロースピンキック。ダウンは奪えないが、結構使える。
かなり[illegible]最後の足払いがヒットしてもダウンは奪えず、ガードされるとスキが少しあるので、反撃される恐れがある。

●パワースマッシュ ⇨⇨Ⓟ
前号でも紹介したパワースマッシュ。
リーチが短く、威力も低い。だが、技の出が早く、中段攻撃なので、この技を主体に戦っていこう。
さらにパワースマッシュは特殊技の[illegible]相手のプロテクターが点滅[illegible]あとに当てると、1発で破壊が可能なのである。

●トルネードパンチ ⇦⇦⇩⇨⇨Ⓟ
前号で軽く「ガード不能技もあるよ」と紹介したのが、この技。
だが、ガード不能というのは強いためか、ガード可能という変更があった。
この技は技の後[illegible]振りかぶり、「オー」という声と同時に攻撃をする。



「ドッカーン」とクリーンヒット。超強い。



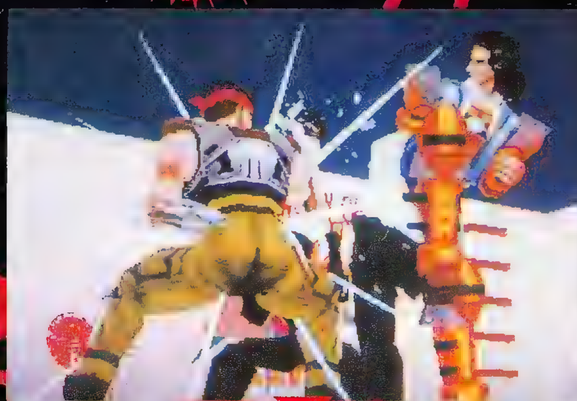
攻撃判定は中段で、しゃがまれていても当たり、強いが、技の出があまりにも遅く見切られやすいのが難点だ。それ以外はリーチも長く、攻撃力も体力ゲージの3分の1は[illegible]優れものだ。
なおパワースマッシュと同じ、プロテクター破壊技でもあるので覚えておいてほしい。

●クリンチパンチ Ⓟ+Ⓖ
ジェーンの投げ技がこれ。ヘッドロックし、頭を殴る。
与えるダメージが極めて低く、使える技とはあまり言えない。



ヘッドロックしてから「ゴスッ」一応投げ技だよ

●ブロックストレート ⇦Ⓟ
ガード&アタック（ガード返し）といって、この技は全キャラ持っている。
相手のラッシュから逃れたときに有効な技だ。上段、中段は攻撃できるが、下段はくらってしまうので注意。
ちなみにこの技もプロテクター破壊技の一つ。



コマンド入力後、ピカッと光り…、



「ドゴン」とラッシュからの脱出時に使える、ブロックストレート。

ほかにもあるぞこんな技

現時点ではコマンド公開ができないが、ほかにも色々な技があることも教えよう。
まず、これは使えると[illegible]相手を[illegible]
[illegible]アッパー[illegible]
浮かして、落ちてくるところに再び攻撃が可能。
トルネードパンチの下段バージョンや投げ技でブレーンバスター、マシンガン？なんてのもあるぞ。
その他リングの壁となる金網によってからの攻撃など、まだまだ知らないことだらけなので楽しみに。



ボディブロー	⇨Ⓟ
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ
ロースピンアップ	⇩Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩Ⓚ
パワースマッシュ	⇨⇨Ⓟ
トルネードパンチ	⇦⇦⇩⇨⇨Ⓟ
クリンチパンチ	敵近Ⓟ+Ⓖ
ブロックストレート	⇦Ⓟガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

今どきのロッカーは[illegible]

ラクセル

どこでも使える技がインストに集中しているラクセル。この分なら隠しもイイ感じ!?

[illegible]

●ライトハンド

パンチ3発を連続で放つ技で、3段目は中段攻撃。つまりしゃがみガード不可能なので、攻めの要所要所に組みこんでいこう。今回の公開技には入っていないが、パンチ2発のあとのキックがガードアタックになっている技もあるので、ガード後に反撃してくる相手に対して使い分けていこう。

●スライディングキック

ほかのキャラは、ダッシュ中に出せるスライディングだが、ラクセルはその場からでも出せる。中段ばかりが脚光をあびる中、下段はガードアタックを潰せるので要チェックだ。ただし、接近から出すと、ガードされた場合反撃を受けるので気をつけよう。ダッシュからのニーアタックとの2択にもなる。



立ちガードばっかりしてると足もとをすくわれるぜ!!

●デススピンキック

完全上段の技で、今のところ空中コンボに組みこむ以外使い道がない。この技を覚えるくらいなら、つぎのデススピンコンボを狙おう。

●デススピンコンボ

⇧Ⓚの中段キックから、なんと連続攻撃が繰り出せる。2段目の裏拳は上段判定だが、1段目が中段で強制的に立ち上がらせているために問題はないと思う。

中段キック→裏拳→デススピンキックとつなぐ3段だが、コマンドをちょいと変えるとデススピンキックが下段回し蹴りになる。ラクセルの連続攻撃は立ちガードで安定だぜ、なんて考えてる相手に効果大。





基本は中段Ⓚから…、

裏拳につなげ[illegible]





[illegible]デススピンキックヒット!! [illegible]ちょえぇ…。

で、立ちガードオンリーの奴には最後をこうすることも!!

●ギタースラスト

その名の通りギターを突き出して攻撃する技。中段で、技後の隙が非常に小さいのが特徴。特徴といえば、このギタースラストは特殊能力を持っており、相手のガードアタックと相殺できる。これにより、相手がそろそろガードアタックできそうだなと思ったら、とりあえずこの技を出すのが良さそうだ。



相手のガードアタックを相殺できる!! これ重要。

●ウォールスロー

壁に向かって相手を振る技。その後は⇨⇨でダッシュして背中をさらしている相手を攻めよう。なお、壁に近いと、相手を壁に叩きつける技になる。それ以外は、基本的に遠いほうの壁に向かって相手を振る。

●ギタークラッシュ

ダウン攻撃である。ダウン中の相手にギターを叩きつける荒々しい技…って、アンタ、ロッカーだろ? 道具は大切に使えよな。ねぇ、さ○たりさん!!

●ブロックバスター

ガードアタック技。出かかりがガード状態なので、一部の技以外は出かかりを潰されることはない。ただし、ガードアタック全般の特徴として技後は大きな硬化がある。こればかりで世を渡ろうというのは実に考えがアマイ。ちなみに、⇩でこれを出すと…。

デススピンキックに代表されるように、ラクセルは中段と下段をめまくるしく連携させ、要所にギタースラストをかませるのが常套手段である。攻めてこそのラクセル、ガードアタックとギタースラストだけ、なんて消極的な戦法はやめて、ガンガン攻めようぜ



ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ
スライディングキック	⇩Ⓚ+Ⓖ
デススピンコンボ	⇧ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ
デススピンキック	[illegible]Ⓚ+Ⓖ
ギタースラスト	[illegible]Ⓟ
ウォールスロー	敵近Ⓟ+Ⓖ
ギタークラッシュ	敵ダウン⇩Ⓟ
ブロックバスター	[illegible]Ⓚガード&アタック

青い字の技:近距離攻撃(投げ技など)
赤い字の技:アーマーを壊せる技

とりあえず[illegible] サンマン

[illegible]の見せ技であるピーチボンバー（ケツ）を[illegible]にインスト技を紹介するぞ！

[illegible]／MVP

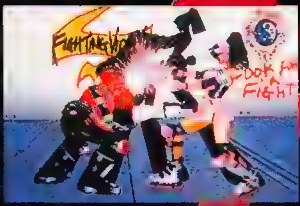
前回は技を1つしか説明できなかったのであるが今回はインストカードに載っているすべての技を紹介するぞ。

狙えるか!? ジャイアントスイング

さっそく紹介するぞ。

●ワンツーハンマー
これはパンチからのコンビネーションの技で、最後の一発が当たれば相手が倒せる。しかしこの技は連続攻撃ではなく、3発目はガードされてしまうのだ。
前にも書いたけど、この技以外にもⓅから始まるコンビネーションがあるのでこれをとりたてて使うことはない。

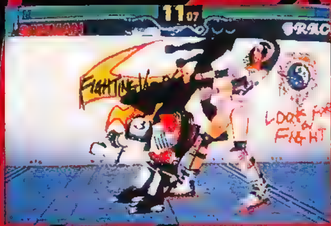
●ジェネレーターパンチ
これはだだっこのように手をぶんぶん振り回しながら前進する技である。



回します!!

●コマンド表記はⓅが2回で止まっているが、Ⓟは最大5回まで入力できる。
ただし5回目がガードされるとスキが大きいので主に金網に近い時の空中コンボで入れる時に使用するとよいだろう。

●ピーチボンバー
前回紹介した技だが、再確認すると「ケツ」で突っ込むものである。これをしゃがんでガードしている相手にやると、もれなく「よろけ」が発生させられる。ただ、よろけた相手に技が入るのか入らないのかという細かいところはまだ不明である。



この技大好き!!

●レッグスロー
VF2のブライアント兄弟の持っていたレッグスライサーと同じものである。当てれば必ず転ばせられるのでブライアント兄弟よりも強い。サンマンは下段技が少なそう?なのでこの技はかなり信頼できるものになりそうだ!!



サンマンの下段技は今のところ少ない。

●エルボースマッシュ
なんかVF2のジェフリーのエルボースタンプのような技で、大きなモーションでエルボーでつぶすという感じの技。この技は中段で敵のアーマーを壊す能力の高い技なので、実は使えるのである。というか、使うしかないのである。





ガツーン。

これも回します。

●サンマンナイスカン
Ⓟ+Ⓖ投げであるこの技は相手の首をつかんで投げ飛ばすという感じの技。もちろん金網にぶつければそのあと背後から攻撃ができるのである。
主にダメージを狙うためというか、相手を金網に追いつめてラッシュをかけるのが目的の技である。

●ジャイアントスイング
サンマンの得意技?かどうかはわからないが、[illegible]だ。回転回数はわからないけど、とにかく回して投げる。
この技は転んでいる相手も投げることができる。ただし足が自分のほうに向いていないとだめである。
金網に当てて転ばし、その転んだ相手を投げるというのが今の基本的な使い方であるが、結構難しいので研究のしがいがある技である。

●ブロックボンバー
ピーチボンバーと同じもので、これは世に言う「当て身」のようなものである。これを当てると相手が吹っ飛ぶ。まさにサンマンって感じの技[illegible]。

こんな新技もアリか!?

今までの技以外に見つけたもので、ちゃぶ台返しのような技もあった。相手にあてると空高く浮かすことができ、もう空中コンボを考えるしかねーぜ、という感じ。

今回はこんなところで終了。ほかにも技があるようなので次回をお楽しみに。



寝てる相手もつかめる。



ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ
ジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅ
ピーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
レッグスロー	⇩Ⓚ+Ⓖ
エルボースマッシュ	Ⓟ
サンマンナイスカン	敵近Ⓟ+Ⓖ
ジャイアントスイング	Ⓟ
ブロックボンバー	⇦Ⓚガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

[illegible]には…見えないな
トキオ

アーマーを壊しにくい非力さをいかに補うかがポイント。アイドルっぽいがチャラ²できないぞ!

担当：アディオスToshi

ロングヘアに長い足。[illegible]る男はこうなんだ[illegible]んばかりの風貌を持[illegible]一見、アイドル[illegible]と思い[illegible]その実態はチーマ[illegible]パン[illegible]は正反対の、まさにイマドキ野郎である。

「本当にこんな奴が闘えるの？」

はっきり言ってそう思うのも無理はない。だが現時点で、この男は間違いなく一目置かれている。なぜか[illegible]。

下段技が強力や!?

これはトキオを語る上で欠かすことのできない重要事項。その点を踏まえて必殺技を見ていこう。

●オープンアーム

ほとんどのキャラが持っている、FV基本必殺技。上段[illegible]中段と隙なく3発放ち連続技になる。出るのが早いので、返し技として使用することになると思うが、ヒットしても相手は倒れず威力も低いぞ。

●オープンアームブロー

先のオープンアームと異なるのは、1発目が中段で始まる点。1発目がVFで言うところの肘と同様、つまりしゃがみ状態の相手にヒットするとよろける。また[illegible]の少ない接近戦で使う[illegible]という概念もあるわけだ[illegible]よってこの技は全発出すよりも1発目で止めたほうが、戦略の幅は広がりそうだ。



ブローの1発目はひるみ状態にもっ[illegible]

●カタパルトハイ

トキオは⒦+Ⓖ（スピンフ[illegible]）からの派生技に重きが置かれているキャラ。この技もその1つである。上段、上段と2回ハイキックを繰り出し、1発入れば2発目も自動的に入るが、[illegible]技を使うぐらいならスピンフロートを使ったほうがいい。[illegible]と[illegible]

●スピンフロート

前号でも紹介した技。Ⓖから中段スピンキックを発出せる。レバーを前に入れるとパル[illegible]ハイになるので、空中で当てたいときなどは注意しよう。

●スピンコザック

⒦+Ⓖから[illegible]技は下段キックへと派生する。1発目[illegible]かって、相手が[illegible]アタックを[illegible]合に有効だ。

●ロースピンハイ

トキオの技の中で、とにかく使えるのがこれ。下段スタートだから強いというのは当然だが、次のハイキックが連続で入るため、加えて威力が高い。



ハイキックへ…。連続技になって超強力！



下段のロースピンから…

ただハイキックは名称どおり[illegible]から、しゃがみガードされ[illegible]すかって[illegible]れてしまう。ガ[illegible]させておけば安心だけどね。

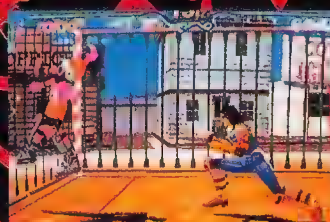
ロースピンからは、まだ他に派生させられるから、その辺は次号以降で説明していくつもりだ。

●ウォールスロー

トキオの通常投げ。相手を吹っ飛ばすタイプ。当然金網に[illegible]ければ、ダメージを与えることができる。ぶつけて相手が浮いた際は、今のところオープンアーム、⒦+Ⓖからの派生技が有効と思われる。

●ブロックバスター

インスト技にはアーマーを壊せる技はこれしかないので、他キャラより重宝[illegible]



金網にぶつけて浮かしたら…。



⒦+Ⓖのハイキック…。

トキオの[illegible]

冒頭でも書いたように、トキオは下段技が強力である。ここで紹介した技で純粋な下段というのはスピンフロートぐらいしかないが、他にも何かと下段へ派生させられる技が用意されている。

下段技が強力だと、ガードアタックが怖くない。しかし、その分中段技が弱くなるのは当然の理屈。よって相手のアーマーが非常に壊しにくく、結果的に一発逆転性に欠け、このゲームの特徴上不利な闘いを強いられることになる。

結局、最後はブロックバスターに頼るしかない。しかも、この技は慎重を期して出す技。よって、こちらの技を相手がよくくらっている状態でも、常に[illegible]せずに[illegible]ばならないキャラなのだ。



そして派生技。トキオの決め手とも言える。



オープンアーム	ⓅⓅⓅ
オープンアームブロー	⇨ⓅⓅⓅ
カタパルトハイ	⇨⒦+Ⓖ ⒦
スピンフロート	⒦+Ⓖ ⒦ ⒦
スピンコザック	⒦+Ⓖ⇩⒦
ロースピンハイ	⇩⒦+Ⓖ ⒦
ウォールスロー	敵近Ⓟ+Ⓖ
ブロックバスター	⒦ガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

小さくても〇〇〇〇!
PICKY

小さい体に似合わず、相手をブッ飛ばしたりブン投げたりする技が多いPICKY。かなり良く仕上がって来たぞ。

担当：ピストンいとー

インスト技紹介

前回の本誌で技を一つしか紹介できなかったが、今回はインスト技のすべてを公開することになった。ピッキーは体が小さいが、かなりダイナミックな技が多く見られるので、発売まで期待して待っててほしい。

●ボードバッシュ

これは前回紹介したとおり、パンチ3発の技だ。相手がくらうと連続で技が入り、3発目をくらうとダウンする。技の出が早いので、主に返し技として使うのがいいだろう。VF2をやってる人ならわかってもらえると思うが、リオンのⓅⓅⓅと同じと思っていい。


このように突っ込んで行く。

●ダッシュエア

1度、ダッシュしてから出す技だ。ダッシュしないとこの技が出ないので、相手が遠くにいる場合に使うといい。かなり長い間攻撃判定が出てるので、早めに出しても平気だ。

●アッパーハイスピン

先にアッパーが出てからキックが出るという、名のとおりの技だ。この先に出るアッパーがかなり強いぞ。中段攻撃で、相手がくらえば空高く飛んで行く。アッパーでコマンドを止めるのも一つのテだ。アッパーで相手を浮かせ、空中コンボを叩き込んでやろう。アッパーハイスピンのコマンドを入力した時は、相手がアッパーで浮き、ハイスピンキックがバピ～ンとキマる。


これがアッパー。


ハイスピン。

●トリプルスタンプ

敵が倒れてる時にしか出ない、ダウン攻撃専用技だ。相手が倒れてるところにピッキーを持って行き、コマンドを入力すれば倒れてる相手に相撲のシコを踏む感じでバンバン踏みつける。攻撃力はそんなにないが、対戦相手を挑発することができる。


ダウン攻撃だ。オラオラッ。

●ボードスラップ

ピッキーの背中に背負ってるスケボーで相手をパーンと叩く技だ。くらった相手は、はるかかなたへ飛んで行く、かなり強烈な技だ。前に紹介したアッパーで浮かした時にこの技を使うといいぞ。攻撃判定は中段だ。

ピッキーの技の中では攻撃力が高い部類に入るので、この技をどう当てるかがポイントとなるだろう。


バピ～ンと飛んでけ

●ウォールスロー

どのキャラにもある、Ⓟ+Ⓖ入力での投げだ。

かなり接近しないと投げられないので注意してほしい。足が八の字の状態の時は、かなり難しいだろう。

●エアグラブ

飛んでる相手に向かって飛んで行き、相手を掴んで投げる技だ。プロレス技のDDTを空中でキメていると想像してもらえばいい。

かなり投げの間合いが広いので「ちょっと遠いかなー」と思うぐらいの間合いでも、吸い込んでくれるのがありがたい。

ただ、投げの間合いが広いといっても、ジャンプして速攻で投げを狙ってもできないので気をつけよう。投げる時にいる相手の位置は、大ジャンプの頂点ぐらいの時に狙うのがいいだろう。


空中投げだ。キメるとカッコイイよ。



これがピッキーの投げ技だ。

●ブロックニー

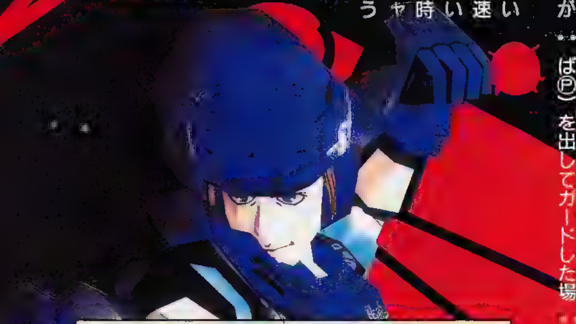
相手の上段・中段攻撃をガードする時にこのコマンドを入力すると、相手の技をつかんで引きつけ、引きつけた相手をヒザ蹴りで蹴っ飛ばす技だ。

相手がスキのない技（例えばⓅ）を出してガードした場合は相手に技をくらわせることができないが、この技を入力すればガードしつつ、反撃までしてくれる。しかも、かなりダメージが高いので、うまく使えばいい感じだ。

この技は一応、相手の技をガードしなくても出せるぞ。しかし、技のモーションがかなり長いので、慣れた相手はそうそうくらってはくれないぞ。


相手の技を掴んで、ヒザ蹴りを入れる技。

今回はインスト技のすべてを紹介したわけだが、どれも使える技ばかりなので、かなり心強い。体は小さくても技が強い、かなりあなどれないぞ。



ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ
ダッシュエア	走り中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
アッパーハイスピン	↘ⓅⓀ
トリプルスタンプ	敵ダウン→ⓀⓀⓀ
ボードスラップ	[illegible]Ⓟ
ウォールスロー	敵近Ⓟ+Ⓖ
エアグラブ	敵空中[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックニー	[illegible]Ⓚガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

私を使いましょう

グレース

パンチよりも、キックが得意なおなご…技の組み合わせが面白いぞ。

担当：K-TAN

こんな技を持っています

今から基本的な技を説明するが、全部インストカードに載っているので安心してほしい。

●バルカンビート
掟破りのパンチ連続5発出し。

しかし、最初のⓅがヒットしても、3発目以降はガードされてしまうゆえ、ただ単に出してもそれほど有効とは言い難い。が、それはやっぱり使い方しだい。

例えば、フェンスの近くで投げを行い、相手がフェンスにぶつかって浮いたところへⓅⓅⓅⓅと出してみる。

この場合Ⓟ5発全弾ヒットするので、かなり爽快だ。



う〜ん、これが最高なんよ！

●バルカンレッグ
ⓀⓀⓀとボタンを押すことによって繰り出される、上段3連続蹴り。隙もそれほどなく、相手にガードさせても安心だ。

●ブレードカッター
わかりやすくいえば、小ジャンプ下段蹴り。だいたい小ジャンプからの攻撃は上、中段であることが多いのだが、これは下段。だが、ムチャクチャ暴れてくる相手には、多用しないほうがいいだろう。浮いている間に落とされたりする。



小ジャンプっぽいが実はコマンド入力でこうなる。でも小ジャンプだ。

●シットスピン
もろ、ラウ&パイの燕旋蹴だ。コマンドもほぼ同じ。この技の良いところは、出が速いだけでなく、1発だけでは終わらないことにある。出し方は自分で探してみよう。



転ばせたらダウン攻撃。サッカーボールっぽい。

結構簡単に見つかるぞ

●キャメルスピンカッター
これは前号を参照してもらえばわかると思うが、もうちょっと説明しよう。

1発目の蹴りが相手に決まれば当然3つ目まできちっと入るが、3発目に注目したい。この3発目を当てると相手がうずくまるというか、かがみ込むというか、要するに、VF2で言う「よろけ」にあたるポーズをとらすことができるのだ。



3発目が当たるとこうなる。なんて表現しよう。

もちろん、これはレバーを素早くガチャガチャ動かせば回復することができる。

だが、相手がこの回復をおこなわないと、再びキャメルスピンカッターが連続して決まってしまうのである。つまり永久パターン。

この技をくらった相手は、この後Ⓖボタンを押しているだけでは駄目なのだ。

これで相手がきっちりと回復をおこなうようになったら、投げや下段攻撃に移行するといいだろう。

●ティップスラップ
手の甲で殴るビンタ。相手のアーマーを壊すことのできる技である。

実際にくらったら、顎が砕けそうだ。



バスーン！おわ〜…。

ガードアタックよりも出るのが速いので、相手の胸部アーマーが点滅したら、この技を使ってみよう。

●フランケンシュタイナー
VFのウルフと同じ属性の投げ技だ。ウルフと違って地上でコマンドを入力するのではなく、大ジャンプからでないと決めることはできない。大ジャンプで相手に近づき、⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと入力するのだ。

だが、失敗するとそのまま地上にドスンと落ちてしまい、ダメージも受けてしまう。

前にも言ったことだが、本当にジャンプから蹴りと投げの二択ができそう。失敗すると怖いけどね。



成功するとこうなる。失敗バージョンは自分で見つけよう。

●ブロックバスター
これがグレースのガード&アタックで、蹴りでおこなうものだ。相手のアーマーも、全キャラ共通で壊すことができる。

うまく使っていきたいところだ。

これらの技をどう使っていくか

グレースというキャラは、他キャラに負けず劣らずで中段下段攻撃が弱い。

技の中にもⓅⓀなどがあるので、このⓀからⓅ〜と、色々と違う技へ派生させることができるのだ。VF2で、サラとパイをやっていた人は、比較的にこの技の組み合わせを見つけやすいだろう、と思っている。

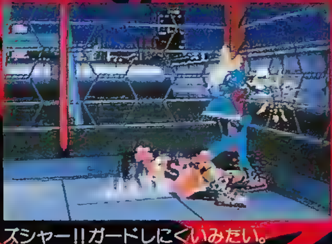
また、投げにおいても、相手をフェンスではなく、中央付近にとばしてしまった場合、ダッシュしながらレバーを相手斜め下方向に入れて、Ⓚボタンを押すことでスライディングになる。とても有効だ。

Ⓟボタンだとショルダータックルになるが、この場合はレバーを下には入れない。

とりあえず、今回はこんなところ。時機を見て、どんどん戦略を練っていくので、グレースをよろしくねー



ダッシュダッシュ！



ズシャー!!ガードしにくいみたい。



バルカンビート	ⓅⓅⓅⓅⓅ
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ
ブレードカッター	⇧⇩Ⓚ
シットスピン	⇩Ⓚ+Ⓖ
キャメルスピンカッター	⇧ⓀⓀⓀ
ティップスラップ	[illegible]Ⓟ
フランケンシュタイナー	敵近空中⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックバスター	[illegible]Ⓚガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを倒せる技

ライバルをひきはなせ！
刮目！今話題のゲーム情報

ハニーファン

ハニー

業界初のコスプレ格闘家は、はたして、どんな技を使うんだ？

担当：伊勢　猫

紅の天使ハニー。そのコスプレにすでにメロメロな人たちが続出中だと思うが、そのかわいらしくも強力な技の数々をすでに見ただろうか？ 発売直後となる今号では確認の意味も含めてインストに載っている各技について見ていってみよう！

得意技はネコパンチ？

まずはⓅスタートの技から始まるハニーのインスト。Ⓟスタートの連携は、計2つでキャットスクラッチとハニートリプルがそれになる。

●キャットスクラッチ（ⓅⓅⓅ）

VF2でもおなじみのコンビネーションで上段の3連続技にⓀへとつながるうえに、技の出が早いので返し技としては最もたよりになる。

また相手をフェンス、壁などに追いつめた状態で出すと自動でフェンスへ叩きつける投げへと変化してくれるぞ。

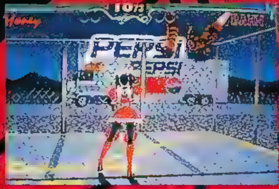

普通は3連続上段攻撃だけど…


壁近くで行うと自動で…


こんな感じに。

●ハニートリプル（⇨ⓅⓅⓅ）

レバーを前方入力してからのⓅ入力でキャットスクラッチから変化する中段の3連続技。モーションが少し遅めだけど3段目のアッパーで相手を浮かすことができる。


3段目アッパーは相手を浮かせる性質がある。

返し技として入る技は限定されるが、入りさえすればハニーエアリアル（空中投げ）が安定で入るので狙っていく価値はあるぞ！

●キャット・スラップ（⇨⇨Ⓟ）

レバー前方2回入力Ⓟの単発中段攻撃技。ハニーが持つアーマー破壊技の一つだけどリーチが短く出が遅いのが難点…。


リーチが短いのが、一番の難点。

レバー入力の時、2回目を短く入力しないとダッシュ（⇨⇨）中に出せる中段攻撃に化けることがあるので注意すること。

●スコルピオンアタック（⇩Ⓚ）

ここからは足技。名前のようにサソリが尾の先で攻撃するがごとく、前転しつつ蹴り出す踵落とし。判定は中段で当たれば、相手を倒すことができるダウン技の一つ。


この技も連携に組み入れた物が…。

変則的な動きからすばやく出てくれるが多用は禁物。

●レッグビート（⇩ⓀⓀⓀ）

下段蹴りスタートの3連続技。判定は下、下、上段となっている。ハニーにとっては数少ない下段攻撃だけに多用しがちになってしまうが、2段目をガードされると安易にガード攻撃で返される。

つねに3段目まで出すのではなく下段2発をうまく使っていこう。また3段目の上段を特定の入力で下段にすることが可能だぞ。


3段目が入れば、相手はダウンしてくれる。

●ウォールスロー（敵近距離Ⓟ+Ⓖ）

ハニーの投げ技はインストにはとりあえず2つある。

バーチャで言う所の基本投げ技。ただし、しゃがんだ状態からでは出すことができず立ち状態でなければ出すことができない。投げを失敗すると大スカリポーズがある点もバーチャとは違っている。

性質としては、相手を壁に向かって投げる（ぶつからせる）が実際にはうまくぶつかってくれないので、投げたらすぐにダッシュ攻撃を当てに行こう。


投げならば、とりあえず走る！

●ハニーエアリアル（敵空中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

いわゆる空中投げ技。ハニートリプルなどで浮かせずとも相手のジャンプなども投げることが可能。ダメージ量もそこそこ強力なので、浮かせた後にはいつでも決められるよう練習しておこう。

ちなみに大ジャンプ時のみしか出すことができず、小ジャンプ時には出すことはできない。


ちょっとダッシュしてからのほうが決めやすいぞ。

●ブロックボンバー（⇦Ⓚ）

最後は、ガード&アタック（いわゆるあて身）技。技のモーションの中にガードポーズがあり、その後攻撃。上段と中段の一部例外技を除いたほとんどすべての技をガード後に反撃することが可能。この技もアーマー破壊技となっている。


他にはⓅでも違うガード攻撃が出たりする。



キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ
スコルピオンアタック	⇩Ⓚ
レッグビート	⇩ⓀⓀⓀ
キャット・スラップ	⇨⇨Ⓟ
ウォールスロー	敵近Ⓟ+Ⓖ
ハニーエアリアル	敵空中⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ブロックボンバー	⇦Ⓚガード&アタック

青い字の技：近距離攻撃（投げ技など）
赤い字の技：アーマーを壊せる技

休憩もなしに第2部スタート

鉄拳2 TEKKEN 2™ Ver.B

©NAMCO

今号からニューバージョン(Ver.B)の攻略。その1発目として中ボス群の全技公開だ！

担当：空手ラブスカッチ
文責：アディトシ

リニューアル鉄拳2 "Ver.B"

鉄拳2が細かい変更点を受け"鉄拳2 Ver.B"として帰ってきた。

タイトルバックのカラー下に刻まれている"Ver.B"の文字。ゲームデモで闘う中ボス群と12ものキャラクターセレクトの示唆…。



アーマーキングとワンは必ず初めから使用できる。

この基板は既に11月5日に行われた全国大会でも使用され、現在街のゲームセンターにもたくさん出回っているはずだ。もうほとんどの鉄拳プレイヤーが触れたことと思う。

だが、外見（中ボスセレクト含む）以外の変更点に、皆気づいただろうか？

別に気づかないからと言って、今まで行ってきた戦略が通じずゲームにならないとか、満足に動かすこともできないということは、ほとんどない。

しかし、より高いレベルでの闘いに臨むには、変更点を深く理解しニューバージョンでの戦略というものを、微妙ではあるが考える必要がある。

今回はその一助となるべく、変更点を書き出してみた。もちろん、まだプレイしたことのない読者は、ぜひ一読してから台についてみてほしい。

開幕はA・キングとワン そして最後は…

バージョンアップされる前の鉄拳2は、基板のタイマーの関係で、発売後日時が経つにつれ徐々に中ボス、そしてカズヤ、デビルカズヤが使用できる予定であった。

が、そのシステムが予定とは異なり、基板によっては若干正常に機能しないものがある。

これがVer.Bを出す理由の1つで新基板では正常に機能し、最初からアーマーキングとワンが使用可能だ（ロジャー、アレックス含む）。

ここで注意してもらいたいのは、前基板で使用できた一部の中ボス、どれが使用できたかは定かではないが、それらはVer.Bで技性能が変化したものがある。



ガードされるようになった。平八の裏旋も同様。



ほぼ固定キャラ、ベク。ハイティングホークの1発目以降…。

特にベクは固定キャラに近い扱いだったから、その変更点がすぐに理解できるだろう。

コマンド入力が成功しやすい？

どうも全体的に技が出しやすくなっている…らしい。

どれがと言われると難しいが、特に関節技関係のコマンドの、入力許容時間が甘くなっているみたいだ。

ニーナのカニバサミなんかはすごく難しかったが、今回からかなり出しやすくなっているぞ。



これが出やすくなって、ニーナ使いはうれしい？

CPUが強い！

CPUのアルゴリズムにも変化が見られる。

最も顕著な例としては、投げ技がかなり入りづらい。開幕は今までなら高確率で決まっていたが、後半7人目ぐらいから反応して、しゃがんでしまうのだ。

また、デビルカズヤもビームを連発しなくなり、投げ技に限らず、他の技への反応もするどく勝つだけでも難しくなっている。

ゲーメストとしては現在パターンを作成中だが、タイムアタックについてはまだ未定だ。



オイ、いつになったらビームを撃つんだ？

技の威力が落ちている

これはもう全体的に言えることだ。とにかく減らなくなった。

ワンツーパンチなどのコンビネーションは、それほどの違いは感じられない（変わってないかも）が、一部の大技、特にコマンド投げは見た目にも明白。"これさえ入れば…"な戦法を取る、いわゆる一発屋には苦しい変更点だと思う。

ダウン時間が短いぞ！

鉄1から2になったときにも、ダウン時間は短縮へと向かった。よって威力の高いH・ダウン攻撃の入る状況は限定

され、しかも一部のキャラのみが使うものとされている。
だがVer.Bでは、完全に使えなくなるほど、ダウン時間は短くなってしまったのだ。
そりゃー、風神拳で浮かして空中で何も技を入れなきゃ、きっと入るだろう。しかし、そんなことをする人はいない。
一応、固定キャラに限って




双飛天脚が2発入った日には…、

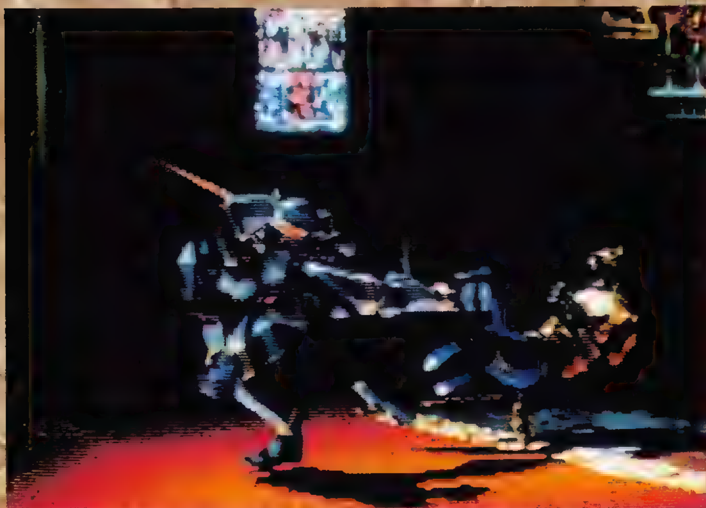
H.ダウンやコソソリ。てなことがなくなった。
のことなので、中ボスならもしかして使用する場面があるかも…。
そういったことよりも、もっと重大なことがある。何と、キャラ独特のダウン攻撃も入らなくなってしまった。
重要なものを例に挙げると、ポールの岩石割りと平八の破砕蹴。入らなくてあまりにも困るダウン攻撃と言えば、この2つ。相手がわざと遅くしたり、間違った起き方をしない限り、ほとんど入らないと思ったほうがいいだろう。
落葉、奈落払い踵切り、クリーンヒット崩拳、裏旋空刃脚…。
これらの技の後に安定して入り、1セットとして考えられたが、それはもう過去の話。シットスピン（しゃがみLK）もガードされることが多くなると思うので、これからは増々慎重に起き上がりを攻めていってほしい。


空中コンボはRKだけ。だったら破砕蹴は…。


イ〜、入らない。じゃあ、どこで入るんだ?

バウンド状態の変化

これも多少ダウン状態に関した変更点。
今までキャラがダウンを奪われ、背中が地面についているのに空中コンボとして連続技を叩き込まれる状態があった。
これを厳密には〝バウンド状態〟と呼び、完全に入るダウン攻撃のほとんどが、この状態を利用していたわけだ。それを利用していないダウン攻撃は、安定して入っていても、理論上100%回避不可能ということはない。
ダウン攻撃はいいとして、問題はバウンド状態を利用しての永久コンボがあったということ。
これをなくすために、バウンドを極力低くおさえられている。だからダウン攻撃を入れた際、今までのくらったキャラの跳ね方が鈍く感じるはずだ。


ン、バウンド状態が変だ。と思うのは正しい。

今回は鉄拳2Ver.Bの全体的な前バージョンとの相違点をまとめたが、各キャラごとにはまだ細かい変更点がある。次号はひるみ関係とともに突っ込んでいきたいと思う。

永久コンボはもうない！


空中で入ったRローキック&Bチョップの後…。

前号でジュンの永久コンボについて解説したが、Ver.Bでは当然できなくなっている。
ジュンについては、キャラ性能自体にも変更があるから、「Ver.Bでのジュンの闘い方がわからない」という人は次号を参照してほしい。
またニーナ、ヨシミツにも永久コンボがあったことをご存知だろうか?
ニーナはライトローキック&バックスピンチョップを、本文で説明しているバウンド状態に永久に入れられるというもの。ヨシミツは地上での卍葛の繰り返し（若干コツ有り）。この2つももちろんできない。
例の如くゲーメストでは早くから判明しており、ニューバージョンが出たからといって、前バージョンで行う対戦に使用することには遺憾の意を示すものである。
恐らくいないとは思うが、これら永久コンボの詳しいやり方などは、電話もしくは手紙でも一切対応はしないぞ。


またRローキックが…。前バージョンではこれがずっと入る。


卍葛もちょっとした工夫で永久に…。当然もうできない。



マジで動きがいい!

ブルース・アービン

かつて、これほど強そうでかっこいいムエタイ使いはいただろうか?

担当：MVP

レイの中ボスであるブルースは、見た目、技それぞれが非常にかっこよく、しかも強い。蹴り技と膝系の技が多くとても痛そうなものばかりだ。右の写真に載っている技も含めてブルースの技を紹介していこう。

難しい膝地獄を出せ!!

まずブルースの一番の大技である「膝地獄」についてくわしく説明しよう。

これは投げなのであるが、ニーナやキングの関節技のように何回かコマンドを入力して初めてすべてがきまるものである。

コマンド表を見て試してもまず出ないと思うので、ちょっとしたコツを説明しよう。

まず1発目はかがみダッシュが出れば大丈夫であろう。

2発目のコマンドは、1発目で相手をつかんだら、すぐに入力してOK。

3発目のコマンドは、慣れが必要で、1発目の膝蹴りが相手にヒットした瞬間から入力する。

4発目のコマンドは、タイミングがすごくシビアで、一応2発目の膝蹴りがヒットした瞬間から入力するのだが、気持ち早く入力し始めたほうがいいようだ。2発目の膝蹴りがヒットするかしないかぐらいから入力しよう。

文章で書く分には簡単なのであるが、実際にやると本当に難しい。そこでもう1つ注意点を説明しよう。それは、「コマンドは超早く、同時押しは正確に」である。

コマンドは可能なかぎり早く入力しよう。こういうふうにしないとまず出ない。それに伴って起こりやすいのが同時押しの失敗である。同時押しは自分では成功しているつもりでも失敗していることがあるので気をつけよう。

この超早くと正確にという奴は両方とも成立させないといけないので非常に難しい。練習して自分のタイミングを覚えるしかないのだ!!

ワンツーからの選択

ブルースにはワンツーからの選択肢がたくさんある。ハイキック、ミドル、ローはもちろんノーザンライト、サザンクロスの両コンビネーション、蹴り技ではないけどライジングコンビネーションもそうである。

主に中段が多いのだが、下段のものもあるので、非常にバリエーションが多く対戦時に重宝するだろう。ワンツーからのバリエーションは中、下それぞれ1つか2つにしぼって覚えても損はない。たくさんあるのは、技の出のタイミングが違うので対当て身用にずらせるためだと思われる。

ストンピングからの選択

ストンピングは見た目が中段ぽいのだが判定は上段である。ただしその後膝蹴りや立ちRPでフォローできるので、これもいろいろ使い方を考えることができるだろう。ストンピングはスキが小さいのでなおさらいい感じである。

ガトリング

ガトリングコンビネーションは出が早く判定が中、中、中、下となっておりとても強い。見た目も流れるように次々と技を出していくので非常にかっこいいのである。相手に

膝地獄



4つのコマンドすべてが完成すると初めてこの膝地獄という。すべて入れば100ダメージで超強力!!

フェイントレッグバズーカー



バック転中にRKで出るこの技は、ノーマルの奴といっしょで、ガードされてもOKである。

レッグバズーカー



前蹴りのようなかんじで突っ込むこの技は、ガードされてもよろめかせられ、そこに打撃が入る。

スライサー



気合の入った回し蹴りで、威力が高く超かっこいい。クリーンヒットで45というのもいい。

ワンツーミドルキック



ワンツーからはハイ、ミドル、ロー、とそろっていて、出も速いのでガードするのは厳しいはず。

ガトリングコンビネーション



中、中、中、下という判定で申し分なし。相手にしてみればこれほど嫌なものはないだろう。

トリプルニーコンボ



膝×3であるが、3発目は遅くてガードされてしまうので、2発目でやめるカローキックに行く。

サイドワインダー



ガード不能技のこれは、手をクロスさせて溜めを作り、肘で突っ込むというもの。すばらしい。



ブルース技表

膝地獄（ひざじごく）	※下記の①～④をセットで膝地獄と呼ぶ。
正面右膝蹴り（しょうめんみぎひざげり）①	接近して⇨⇩⬋●
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②	①中に●,●
左横膝蹴り（ひだりよこひざげり）②'	①中に●,●
回し右膝蹴り（まわしみぎひざげり）③	②または②'中に●,●,●
真空飛び膝蹴り（しんくうとびひざげり）④	③中に●,●,●,●
首投げ	①中に●,●,●
ティー・カウ・コーン	接近して●
ティー・カウ・トロン	接近して●
レッグバズーカー	⇨➡●
ソーク・クラブ	⇨●
トリプル・ティー・ソーク	➡●,●,●
ワン・ツー・ハイキック	●,●,⇨●
ワン・ツー・ミドルキック	●,●,●
ワン・ツー・ローキック	●,●,⇩●
トリプルニーコンボ	⇦●,●,●
ダブルニー&ローキック	⇦●,●,⇩●
ストッピング	⇦●
ストッピングフェイントニー	⇦●,●
スレッジハンマー	●
バック転	⇦⇦☆●
フェイントレッグバズーカー	バック転中に●
スライサー	⇨⇨●
ガトリングコンビネーション	●,●,●,●
ストッピングフェイントストレート	⇦●,●
サイドワインダー	⬅●
ノーザンライトコンビネーション	●,●,●
サザンクロスコンビネーション	●,●,●
サイクロンエッジ	⇙●
トルネードアッパー	サイクロンエッジ中に●
ライジングコンビネーション	●,●,●,●
クイックソバット	●,●
スナイパーソバットコンボ	⇨●,●,●
ダブルフェイスブレイカー	⇙●,●
バックフリング	背後から接近して●or●
スナイパースラッシュ	⇨⇨⇨●
サイドロー&サイドハイキッキ	⇩●,●
ステップインミドルキック	⇙●

スナイパーラッシュ



ダッシュ中にボタンを押すとこの跳び蹴りがでる。見た目重視のこの技は実は使える。

サザンクロスコンビネーション



見た目がよくてダメージもそれなりにあるのでついつい使ってしまう。当たればOK!!

サイドロー&サイドハイキック



白に似た蹴り技で非常に出が早く、しかも下段スタートなので使用頻度高し。

トルネードアッパー



足払いから上昇するアッパーカットというかんじで、しかもカウンターで連続になる。

ステップインミドルキック



ブルースの技の中で唯一使えない技である。たまには使えない技があってもいいのである。

ダブルフェイスブレイカー



下からえぐるように肘で持ち上げる技。2発目が入ると相手は浮くので空中コンボだ!!

してみればこれほどいやなものはないだろう。

写真で紹介できなかったものであるが、ムエタイとして蹴り技であるものは一つも見のがせない。それがクイックソバット、スナイパーソバットコンボの2つの**ソバット**系の技である。

蹴りのみで相手を押さえ込むので、見た目がいい。判定は若干弱そうだが、ブルースの技は全体的に実用的なものしかないので、この技は少し弱くても別にかまわないのである。見た目がよければそれでいいのだ!!

投げ技はいいとして、他に紹介していない技はスレッジハンマーである。これは相手にジャンプしながら包み込むように襲う技で、はっきり言ってかっこ悪く、しかもモーションがでかくて使えない。この技だけでは特に必要性がないだろう。しいて使うとすれば起き攻めの時に遊びで出すくらいか？

はっきり言ってブルースはかっこよく、しかも強い。全キャラ中一番おすすめのキャラであるのは間違いない!!

何故このブルースのページにペクの10連コンボが載っているのか？不思議に思った人も多いだろう。ま、言ってしまうと、先号のペクの技解説のページで掲載できなかった。その埋め合わせだ。

では、ブルースの10連は何処に行ったのか？

実はブルース、岩竜といった、異常に手数の多い必殺技を持つキャラには、最初から備わっていない。また、それ以外の中ボスの10連は、都合により次号に。了承願いたい。

ペク10連コンボ

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力	➡●	●	☆●	●	●	●	☆●	●	●	●
攻撃種類	上	上	下	中	中	中	上	上	下	中
攻撃力	20	12	5	6	6	6	5	5	7	25

（☆はガードポイント）

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力			●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類			上	下	中	中	中	下	中	ガード不能
攻撃力			8	5	6	6	6	7	21	25

（☆はガードポイント）



蘇る鋼撃の■■
リー・チャオラン

■しい足技か多いリー。究極のインフィニティが火をふく!!

担当：SHO

リー技表

折檻パンチ	接近して
ネックフラクチャー	接近して
ニードライブ	接近して⇨⇨
ワンツーパンチ	,
ステップインミドルキック	⇧
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⬆（or⬉or⬈）
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬇⇧（or⇦or⇧）
スピンキックコンボ	, ,
レフトジャブラッシュ	, , , ,
リーナックルコンボ	➡, ,
リーナックルコンボ	,
サマーソルトドロップ	⬇⬆（or⬉or⬈）
シルバーロー	しゃがみ途中
三連ハイキック	, ,
フェイントミドルキック	3連ハイの途中にレバー前
スライディング	しゃがみ状態から⇦⇦
リーサマー	, ⇧
リースライディング	⇨⇨（レバーニュートラル）
シルバーファング	⇦（⇧⇧でキャンセル）
レイザーズエッジキックコンボ	⬇, , ,
リーキックコンボ	⇩, ☆
シュレッダーキックコンボ（上段）	⇨⇨☆, ,
シュレッダーキックコンボ（中段）	⇨⇨☆, , ⇨or⇧
シュレッダーキックコンボ（下段）	⇨⇨☆, , ⇩or⇧
インフィニティーキックコンボ	立ち上がり途中, , ⬇, 連打
インフィニティーキックコンボ（下段）	インフィニティーキック中に⬇連打
インフィニティーキックコンボ（踵落とし）	インフィニティーキック中に⬆連打
左踵落とし	⇨⇨
フリックフラック	⇦⇦☆
フェイスクラッシャー	背後から接近してor
シルバーサイクロン	⇩
ブレイジングキック	⇩⇧



リーキックコンボ

出し方が多少難しいが、スピンキックコンボにつながるのは魅力的。



レイザースエッジキックコンボ

リーの主要武器となるこの技は、完全な連続技ではない。ガードされるとスキはでかい。



ブレイジングキック

相手を蹴り上げるこの技は判定が中段なのだが、踏みこんでから出すため止められやすい。



リースライディング

技のモーションから攻撃発生時間まで、かなりの間があるので使い所には気を付けよう。



シルバーサイクロン

リーのガード不能技。技のモーションは、すごくカッコイイが、判定は上段なのだ。



インフィニティーキックコンボ

言わずとしれた永久コンボ。しかし、3発当たると相手との距離が離れてしまうのが残念。

リーのスタイルは、基本的にローに似ているが、足技に大きな違いがある。

対戦ではローと同じスタイルで闘うと、なんとなく違うので、リーの技を知り、独特の闘い方をめざそう。

●レイザースエッジキックコンボ

下段が3発のあとに中段がでる技。4発でる技だが、一発目がカウンターのときのみすべてが連続技になる。

●リーキックコンボ

レイザースエッジの1発目から上段に蹴りが出る技。

この技は、スピンキックコンボまでつなげることが可能。

●リースライディング

立ち状態から少しジャンプして出るこの技は、離れた場所からでないと、つぶされやすいのが欠点だ。

●ブレイジングキック

ユーナのディバインキャノンと似たような技で、カウンターで当たったときのみ、上に浮かすことができる。

しかし技の出が遅く、相手に当たるまでに、つぶされることが多いのが残念。使うときは、相手との距離が離れたときにしよう。

リー10連コンボ

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力	⬉		☆			☆				
攻撃種類	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中
攻撃力	10	5	6	5	7	6	7	7	10	25

（☆はガードポイント）



人間どもをけちらせ KUMA

見かけはデカくて怖そうなKUMAだが、
見た目に反してかなり笑える技が多いぞ。

担当：[illegible]

ベアハッグ	接近して●
ヘルプレス	接近して●
ベアバイツ	接近して➡●
ベアヘブンキャノン	⇨●,●,●
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇●
ストレート+エルボー+アッパー	●,●,●
ベアパンチコンボ	●,●,●
ベアナックル	●
ダブルアッパー	立ち上がり途中●
ダブルハンマー	立ち上がり途中●,●or●,●
ベアスイング	しゃがみ前進中●,●,●
ベアスイング	しゃがみ前進中●,●,●
アッパーラッシュ	⇧●,●,●,●
アッパーラッシュ	⇧●,●,●,●
メガトンクロー	⇦⇧⇩⬆●
ベアシザース	⇨⇨（or➡）●
ヒッププレス	⇦●
ワイルドスイング	⬇⇦●,●,●,●
ブラッドクロー　その場しゃがみやヒッププレス●,●,●,●	
ブラッドクロー　その場しゃがみやヒッププレス●,●,●,●	
その場しゃがみ	●
ベアシュート	背後から接近して●or●
ベアラッシュ（上段）	⬇●,●,●,●,➡●
ベアラッシュ（中段）	⬇●,●,●,●,⬈●
ベアラッシュ（下段）	⬇●,●,●,●,⬇●
ベアラッシュ（上段）	⬇⬈●,●,➡●
ベアラッシュ（中段）	⬇⬈●,●,⬈●
ベアラッシュ（下段）	⬇⬈●,●,⬇●
ベアラッシュ（上段）	⬇⬈●,➡●
ベアラッシュ（中段）	⬇⬈●,⬈●
ベアラッシュ（下段）	⬇⬈●,⬇●
テリブルクロウ	⇦●
ローリングベア	⇦●,⇨⇧⇩⇧⇦⇩⇧⬇
サーモンハンティング	⇦⇨●

アッパーラッシュ



アッパーラッシュは2種あり、左パンチスタートのほうが技の出が素早くなっている。

ベアバイツ



これがベアバイツだ。コマンド入力は、レバーを前方に入れっぱなしでやると簡単だぞ。

ローリングベア



テリブルクロウをキャンセルさせ、前転して転がって行くローリングベア。笑えるぞ。

テリブルクロウ



テリブルクロウはガード不能技だ。ダメージが35とあまりないが、モーションは早いぞ。

サーモンハンティング



かなり強力な攻撃力を誇るサーモンハンティング。寝てる相手にも当たってくれるぞ。

君はKUMAvsKUMAの画面を見たことがあるだろうか。スタート時の間合いで、いきなりお互いの鼻がくっついてるのだ。そんなにデカいこのKUMAは、ジャック系の技に似たものが多く見られる。ジャックをさわったことのある人なら、すぐに使いこなせるだろう。

ただ、どのキャラにも見られない技がかなりあるので、その一部を載せてみた。この技の中でオススメがローリングベアとサーモンハンティングだ。

ローリングベアは、ガード不能技のテリブルクロウと見せかけといて、前転してゴロゴロと転がって行く。転がったあとは大の字に寝てしまいかなりスキのある技なのだが、技のモーションがかなりおもしろく、見てるだけで笑えるぞ。

サーモンハンティングは強力な下段攻撃だ。くらった相手はかなり遠くまでブッ飛んで行くぞ。

しかし、あまりにもモーションが長く、一度見たことのある人には入らないだろう。

クマを使う人は、見かけから入る人が多いと思う。イメージ的にはかなり強く、人間ではどうしようもないと思われがちだが、これはゲームの世界なので、ちゃんとバランスが整っているのでそうもいかない。

ただ、見かけどおり体が大きいので、その分当たり判定もかなり大きい。そのことをふまえて闘って行こう。

クマ10連コンボ

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力	⬇●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	21	25

（∴はガードポイント）



超強力ジジィ現る
ワン

ミシェールを母体としたキャラ、ワン。
しかしその能力はあなどれないぞ！
担当：GYU

ワン技表

切込倒し（きりこみたおし）	接近して
首投げ（くびなげ）	接近して
ジャーマンスープレックス	背面取り中
崩拳（ぽんけん）	⇩⬂⇨
通天砲（つうてんほう）	, ,
通天砲（つうてんほう）	⬀ ,
前掃腿（ぜんそうたい）	しゃがみ途中
前掃十字把（ぜんそうじゅうじは）	しゃがみ途中 ,
前掃連腿（ぜんそうれんたい）	しゃがみ途中 、
前掃扇腿（ぜんそうせんたい）	しゃがみ途中 , ⬇
蒼空砲（そうくうほう）	立ち上がり途中
烈震踏（れっしんとう）	前大ジャンプ始め
斬捶（ざんすい）	立ち上がり途中
斬捶通天砲（ざんすいつうてんほう）	斬捶中 ,
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨ or➡（or⇨）
崩捶（ほうすい）	⬀
大纏崩捶（だいてんほうすい）	崩捶ヒット中に
衝腿（しょうたい）	⬀
背面取り	ヒット後⇦
後掃腿（こうそうたい）	座り前進始め
穿弓腿（せんきゅうたい）	後掃腿中
合突き（あわせづき）	⬀
右掌底打（みぎしょうていうち）	⇨
残月（ざんげつ）	相手に接近して⬀⬉
背落し（せおとし）	背後から接近して or
迅脚前掃連腿（じんきゃくぜんそうれんたい）	, ⇩, ,
迅脚前掃十字把（じんきゃくぜんそうじゅうじは）	, ⇩, ,
迅脚前掃扇腿（じんきゃくぜんそうせんたい）	, ⇩, ,
青嵐拳（せいらんけん）	⇦
竜巻投げ（たつまきなげ）	⬉
絶招通天砲（ぜっしょうつうてんほう）	⇦⬅
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅ or⬅



合突き

中段攻撃。この技の主な使用法はダウンした相手の追い打ち、崩拳後などお薦めだ。



青嵐拳

ガード不能技。姿勢を低くして構えるため相手の技をかわしやすい。使える技だ。



残月

コマンド投げ。背後に回り込み、相手の体型を崩す技。崩拳などの追い打ちが入る。



右掌底打

崩掌失敗時は大抵この技に化ける。出も遅く威力も低いので使えるとは言い難い。



竜巻投げ

特殊投げ。相手が立ち状態でノーガード。技の出始めor終わりという条件付きで投げる。

鉄拳2最年長キャラ、ワン。ミシェールと共通した技を多数持つ彼だが、その1つ1つの性能はミシェールより高いと言える。

まず通天砲を例に挙げてみよう。ミシェールの通天砲はあくまで連携技で、たとえカウンターヒットでも最後までつながることは少ない。しかしワンのそれは連続技であるため、1段目がヒットすれば安心して出すことができる。また通天砲で浮いた相手にさらに通天砲で空中コンボを狙うことも可能だ。

さてミシェールを母体としながらも、より高性能な技をもつワンのもう1つの特徴とはなにか。それは超強力な打撃技を使いこなす点である。

例えばポールの代名詞ともよべる〝崩拳〟やニーナの〝双掌破〟もワンの持ち技の1つになっている。華麗な連携からの一撃必殺技でとどめを刺すといったことがワンには可能なのだ。

そしてワンの代名詞〝残月〟ももちろん使うことができる。PS版とは異なりコマンド投げになったが、この投げをきめればあとはワンの独壇場である。残月からの代表的な連続技に〝崩拳→合突き〟というものがあるが、この際自分の好きな技をきめてくれ。

以上のことからワンは非常にバランスのとれたギャラと言えるが、これだけではまだ不十分とばかりに〝返し技〟まで用意されている。これからワンを使おうという人は本誌好評連載「当て身フロンティア」を呼んでもいいかも？

とにかくワンは近頃まれな〝強いジジィ〟であることは間違いないだろう。

ワン10連コンボ

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力				☆				☆		
攻撃種類	上	中	中	上	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

（☆はガードポイント）



ライトニングスカーレットの腕さばき

アンナ・ウィリアムズ

新しいガード不能技も追加されたアンナ。
暗殺者の姉を超えられるか。

担当：かっちん

アンナ技表

居反り	接近して
四方投げ	接近して
抱え込み肘打ち	接近して⇖⬊
首刈り投げ	接近して ➡
掌握（しょうあく）	接近して⇩⇖⇨
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中
裏閂鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立逆脇固中
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立逆脇固中
ワンツーパンチ	
双掌破（そうしょうは）	⇨⇨ または➡
トリプルスマッシュ	（⇖ ）
ダブルスマッシュ	
PKコンボ	
PDKコンボ	⬇
ニールキック	⇨⇨
フラッシュコンボ	⇖
ラピッドキックコンボ	⇖
アッパーストレート	⇖
ハンティングキックコンボ	⇙
レイブキック	しゃがみから（orしゃがみ始め）
ボーンカッター	⇨⇨⇨
ハンティングスワン	⇖ （⇧⇧でキャンセル）
クロスカットソー	⬅
サマーソルトキック（大ジャンプタイプ）	⬇⬆（or⬈or⬉）
サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）	⬇⇧（or⇗or⇖）
コールドブレード	しゃがみ前進始め
ライトハンドスタップ	しゃがみから⇨
キャットスラスト	しゃがみから⇨
飛びつき前方回転逆三角絞め（とびつきぜんぽうかいてんぎゃくさんかくじめ）	背後から接近して or
腕挫立ち十字固（うでひしぎたちじゅうじがため）①	掌握中
腕挫裏十字固（うでひしぎうらじゅうじがため）	①中に
閂投げ（かんぬきなげ）	②中に
フローズンキック	⬇（or⇩）
レストスピンローキック&ライトアッパー	⬇（or⇩）
ライトローキック&バックスピンチョップ	⬇（or⇩）
レフトハイ&ライトハイキック	
ラピッドコンボ	⇖
スパークコンボ	（⇖ ）
クリークアタック&ライトハイキック	⇖
クリークアタック&レフトハイキック	⇖
クリークアタック&レフトローキック	⇖
レフトミドルキック&ライトハイキック	⇖
返し技	相手の攻撃に合わせて⬅ or⬅
ライトハイキック&レフトスピンローキック	
逆PDKコンボ	
ブラッディーシザース	⇩

コールドブレード



手を使った足払い攻撃。もちろん相手を転ばせられる。威力は低いが有効に使おう。

クロスカットソー



3段攻撃だが連続技になっており、最後がヒットすれば相手はダウンする。

キャットスラスト



猫と関係があるかどうはわからないが、左手での突き刺すような攻撃。

ライトハンドスタップ



振りは小さいが右手でかぶせるように攻撃する。使いこなすのは難しい。

ブラッディーシザース



新しいガード不能技。ハンティングスワンの威力こそ半分だが、技の出は早い。

腕挫立ち十字固→腕挫裏十字固



掌握からの新しい派生技。ニーナの腹固に対抗している。

アンナはニーナと姉妹だけあって比較されやすいが、決定的な違いにディバインキャノン系がないというのがある。これでは、対戦のプレイスタイルまで同じ組み立てにはできず、新技を駆使して闘いたいところだ。幸い、アンナ専用技は相手をダウンさせる技が多いので有効に使っていこう。

クロスカットソーは1発目がヒットすればいいのだが、出は遅いので全幅の信頼はできない。コールドブレードはウィリアムズ姉妹にはない、しゃがみ前進始めの技。この技も出始めを潰されやすく、ガードされるようなことは少ないのだが……。ライトハンドスタップとキャットスラストは似たような技だが、ライトハンド～は相手が倒れない。使用していくのならキャットスラストでいこう。

新しい関節技は残念ながら投げ抜けが可能。威力重視でいきたいが抜けられやすい。また、下溜めだがサマーソルトや逆PDKコンボもあるので忘れずに。

アンナ10連コンボ

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
入力					☆	☆				
攻撃種類	上	上	上	上	下	上	上	上	上	上
攻撃力	10	10	6	6	7	9	6	6	6	30

☆はガードポイント



圧倒的なパワー

巌竜

張り手で押せる相撲取り。
投げるもよし浮かすもよし。

ガンリュウ技表

体落とし	接近して●
抱き地蔵（だきじぞう）	接近して●
居反り（いぞり）	接近して●➡
閻魔突張り（えんまっぱり）	➡●,●,●,●,●,●,●,●
閻魔突張り（えんまっぱり）	●,●,●,●,●,●,●,●
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇●
四股クエイク	⬇●
巌竜（がんりゅう）コンボ	●,●,●
もろ手振り	●
もろ手アッパー	立ち上がり途中●
もろ手ハンマー	立ち上がり途中●,●or●,●
のど輪コンボ	しゃがみ前進中●,●,●
のど輪コンボ	しゃがみ前進中●,●,●
メガトン突張り	⇦⇧⇩⬈●
サバ折シザース	⇨⇨（or➡）●
ヒッププレス	⇧●
突き出し	⬇⇧●,●,●,●
歌舞伎張り手（かぶきはりて）	⇩●,●,●…
雷張り手（かみなりはりて）	⇧●
逆さ落とし（さかさおとし）	背後から接近して●or●
顎砕き（あぎとくだき）	⇨➡●
極悪かまし	⬅●
相撲ラッシュ（上段）	⬇●,●,●,●,➡●
相撲ラッシュ（中段）	⬇●,●,●,●,⬈●
相撲ラッシュ（下段）	⬇●,●,●,●,⬇●
パンチエルボー	➡●,●
右アッパー→閻魔突っ張り（仮称）	⇧●,●,●,●
ちゃぶ台返し（ちゃぶだいがえし）	しゃがみ状態から●
かち上げ（かちあげ）	⇦⇧⇩⬈●

歌舞伎張り手



連続攻撃には成りえないが、無限に張り手を出し続けることができる。

四股クエイク



倒れている相手にすかさず使っていこう。攻撃力50は超魅力ある。

顎砕き



のど輪を決めてから押し倒す。コマンドの関係上ダッシュから狙おう。

雷張り手



鋭く下段を攻撃する張り手。威力は少ないが相手からダウンをとれる。

右アッパー→閻魔突っ張り



相手を持ち上げてから張り手を連打する。このあとは閻魔突っ張りへつなげよう。

極悪かまし



「どすこい」のかけ声と共に相手へ突進する技。ガード不能で威力も最大級。

かち上げ



その名の通り相手をかち上げる。アッパー系の技と思ってくれればいいだろう。

ちゃぶ台返し



しゃがみ状態からしか出せないが下段攻撃なので有効だろう。

巌竜はベースがジャックではあるが、相撲取りらしい技もたくさんある。これらの技を駆使し、鉄拳の世界で旋風を巻き起こしてくれ。

素行が悪いとはいえやっぱり巌竜は相撲取り。張り手を中心とした強烈な押し込みで相手にプレッシャーをかけよう。

その中でも歌舞伎張り手は愉快な技。まさに歌舞伎役者のような動きで押していく。また、この技は無限に出すことができるのも特徴で、ダウンしている相手にもヒットする。起き攻めを警戒して寝ているヤツには張り手をかましてあげよう。

ガード不能技である極悪かましは、突進技であるためリーチという概念は存在しない。意外と伸びるので有効かも。

右アッパーからの閻魔突っ張りは多くの体力を奪うチャンスだ。多少しつこくてもいいからガンガン使っていく価値は十分にある。相手に反撃のスキを与えるな。そのため か10連コンボはないけどね。





P.ジャック

圧巻！3つのガード不能技を装備！

担当：P.するする

P.ジャック技表

パニッシュメントドロップ	接近して [RP+RK]
ヘルプレス	接近して [LP+LK]
スプリングハンマーパンチ	ダウン中⬇ [LP+RP]
マシンガンナックル	⬁ [LP], [LP], [LP], ⬃ [RP]
ストレート→エルボー→アッパー	[RP], [RP], [RP]
ハンマーコンボ	[LP], [LP], [RP]
ハンマーナックル	[LP+RP]
ダブルアッパー	立ち上がり途中 [LP+RP]
ダブルハンマー	立ち上がり途中 [LP+RP], [LP+RP] or [LP+RP], [LP+RP]
スイングLナックル	しゃがみ前進中 [LP], [RP], [LP]
スイングRナックル	しゃがみ前進中 [RP], [RP], [RP]
メガトンパンチ	⇦⬃⇩⬊ [RP]
パワーシザース	⇨⇨ (or➡or⇨) [LP+RP]
ヒップブレス	⬁ [LK+RK]
ワイルドスイング	⬇⬁ [LP], [RP], [LP], [RP]
ギガトンパンチ	⇦⬃⇩⬂⇨ (レバー回転) [LP]
ブラッドファン	その場しゃがみやヒップブレス [LP], [RP], [LP], [RP]
ブラッドファン	その場しゃがみやヒップブレス [RP], [LP], [RP], [LP]
その場しゃがみ	⬇ [LK+RK]
エクスプローダー	⇦⬃⇩⬊ [LP]
P.ジャックブラスト	⇩ [LP], [RP]
リバースリフトアップスラム	背後から接近して [LP+LK] or [RP+RK]
スラッピングダウン	接近して⬈ [RP+LK]
ダークスネカッター	⇨ [RK], [LP]
ヘッドスライディング	➡ (or⇨) [LK+RK]
ダイブボマー	[LK+RK]
パニッシュメントメガトン	接近して [RP+RK] ⬃⇩⬊ [RP]
ハンマーラッシュハイ	⬇ [LP], [LP], [LP], [RP], ➡ [LP]
ハンマーラッシュミドル	⬇ [LP], [LP], [LP], [RP], ⬊ [LP]
ハンマーラッシュロー	⬇ [LP], [LP], [LP], [RP], ⬇ [LP]
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊ [LP], [RP], ➡ [LP]
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊ [LP], [RP], ⬊ [LP]
ハンマーラッシュロー	⬇⬊ [LP], [RP], ⬇ [LP]
ハンマーラッシュハイ	⬇⬊ [RP], ➡ [LP]
ハンマーラッシュミドル	⬇⬊ [RP], ⬊ [LP]
ハンマーラッシュロー	⬇⬊ [RP], ⬇ [LP]
アッパーラッシュ	⬊ [LP], [RP], [LP], [RP]
アッパーラッシュ	⬊ [RP], [LP], [RP], [LP]

スラッピングダウン



抱き抱えるような形で相手を掴み、その状態から自分の足元にたたきつける投げ技。

P.ジャックブラスト



P.ジャックの名前入りの技なのでオリジナルかと思いきやボールの瓦割り崩拳であった。

ヘッドスライディング



近距離では中段攻撃に、遠距離では下段攻撃になる技。出しやすさがウリ。

ダークネスカッター



1歩、2歩と前進し、「やあ」と左手であいさつするようなチョップ。これでガード不能技。

パニッシュメントメガトン



最初の入力ではドロップで終わるが、そこからさらに入力することでパンチに続けられる。

ダイブボマー



これぞP.ジャックだという技がコレ！倒し方によっては100%入れることが可能だ！

リバースリフトアップスリム



背後からの投げ技。つかんだかと思うと両手で頭の上へ持ち上げ、放り投げる。

エクスプローダー



腕を1回転（後ろから下を通して）させ、中段にヒットさせる。相手を打ち上げられる。

「鉄拳1」と比べると、かなりボディがスマートになった。P.ジャックの「P.」はプロトタイプの意。それから考えると、量産型?に近づいた気がするところに疑念を持つが、それはそれ。「鉄拳2」のP.ジャックとして考えよう。

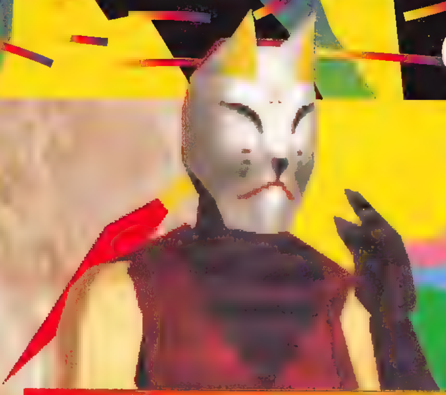
さて、このP.ジャック。ジャック-2とどういった違いがあるのか、どんな特徴を持っているのかを見ていきたい。

基本技に関しては、他の中ボス同様、変わりはない。

必殺技を見ていくと、P.ジャックにはなんとガード不能技が、ジャック-2と同じものプラス2つある。

その1つダークネスカッターは、その名に合わないとっても陽気な技に見える。モーションが長く、上段攻撃なため、使いどころが難しいかも。

ダイブボマーは、ボッポッと煙を上げながら上昇して踏みつぶす技。空中でなんと2回までホバーリングができる点がイカス。ヘルプレスで相手をぶっ倒したあと、100%当てられるのが目玉だ！



反逆のくノ一、苦無を片手に
州光

新しいお面で再登場！３つのガード不能技とバレリーナハイキックでいけ。

クニミツ技表

雫（しずく）	接近して RP+RK
双破（ふたば）	接近して LP+LK
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	⇨⇨ LK+RK
忍法草薙（にんぽうくさなぎ）	陽炎中に LP+RP
忍法卍葛（にんぽうまんじからず）	← LP×6
忍法卍葵（にんぽうまんじそう）	↙ LK×5
三散華（さざんか）	RK, RK, RK
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	⇗ LK+RK
吹雪（ふぶき）	⇨⇨ RK
倒木蹴（とうぼくしゅう）	卍葵中に⇨ RK
稲妻（いなずま）	LK, RK
露払い（つゆばらい）	しゃがみ前進し始め LK
PKコンボ	RP, LK
PDKコンボ	RP, ↓ LK
※バレリーナハイキック（立ちLK）はヨシミツのものより前進します（攻撃力は25）	
クナイ刺し（くないざし）	⇙ RP
クナイ斬り（くないぎり）	⇦ RP
背落とし（せおとし）	背後から接近して LP+LK or RP+RK
払腰（はらいごし）	接近して ↙ LP+LK
クナイ駆け（くないがけ）	⇨⇨☆ RP

クナイ刺し

性能的には吉光の斬哭拳と同じでダウン攻撃にも使用できる。

バレリーナハイキック

立ちLKのこと。吉光のものより前進して蹴りを出す。返し技として重宝するぞ。

払腰

レバーは長く入力する必要はあるが、しゃがみ状態からでは出せない。

クナイ斬り

サイドから切り裂くような攻撃。技の出は早いので使いやすそう。

忍法陽炎

側転からかぶせるように相手を襲う。奇襲の意味合いは強いが威力は高い。

クナイ駆け

州光のガード不能攻撃は、いっさい当て身することはできない。

吹雪

ヒザといったほうがわかりやすいだろう。技の出も早く攻撃判定も強い。

忍法草薙

忍法陽炎からしか出ない。上段判定だがフライングクロスチョップのドリル版のノリ。

州光は吉光とほとんど同じ技を保有している。だが、吉光が今回鉄拳2で覚えたオリジナル技は保有しておらず、前作の吉光を引き継いでの登場という感じだ。

しかし、オリジナルの州光専用技というのはきちんと用意されているので安心してくれ。「なんだ、昔の吉光と同じだなぁ」とは言わせない。

バレリーナキックが前に踏み込みつつ出る

州光の技数はじつに少ない。通常技を除くと20種ほどしかない。だが、その分というわけでもないだろうが、吉光と比較した場合、多少なりにも有利な点が見られる。

そのひとつに、バレリーナキック（立ちLK）は、前進しながら技を繰り出すようになっている。上段攻撃なのでしゃがまれると当たらないが、返し技として重宝する。ただガードされた場合のスキが大きいのは同じなので、吉光よりこちらのほうが使い勝手はいいだろう。当たらなかったら結果も同じだしね。

忍法陽炎から忍法草薙のコンビネーションは、相手を大きく押し込み豪快で当たれば強力だが、吉光のように草薙砲にはできないので注意しよう。最後の日向砲の部分を、出すか出さないかという2択攻撃は行なえない。

逆に吹雪は吉光と使い方は同じで良い。相手の技をつぶすようにカウンターを狙っていこう。もちろん、ガードされると手痛い反撃を受けるのでリスクはある。

だがその分、強い技であるのも確か。空中コンボにもどうぞ。

オリジナル技を使っていこう

ここからは州光のオリジナル技を紹介していこう。さすが卍忍術の得意技とも言える、ガード不能が多く用意されている。相手にスキあらば使っていこう。

なお、ガード不能技は合計で3種類にもなり、すべて小規模の技にまとまっている。威力も普通の技と同じ位で、ほかのキャラが保有している特徴の、まず当たらないが相手の体力を半分以上奪うという感覚とは違う。

また、これらのガード不能技は、どの技も当て身で取ることはできない。もちろん、白羽取りのできるジュンやニーナ、アンナでも無理。このあたりはチョットお得だ。

投げを使うときは、払腰を積極的に狙っていこう。コマンド投げなので投げ抜けをされる心配もないし、もしコマンド入力に心配しても双破に化けるだけなので保険も効いている。あえて不満があるとしたら威力が同じということくらいか。

以上が州光の技紹介。吉光をかなりプレイした読者であれば、多少の物足りなさを感じてしまうだろうが、強力なアッパーは健在。みんなで州光を使いましょう。



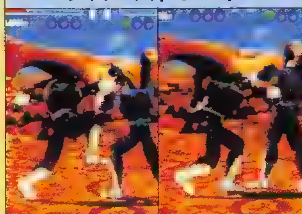
隻眼の黒き死神……
アーマー・キング

ダークスマッシュ健在！
強化された新技をひっさげて、
ヤツが帰って来た！

A.キング技表

ブレンバスター	接近して RP+RK
ココナッツクラッシュ	接近して LP+LK
DDT	接近して⇖⬉ LP+RP
ツームストンパイルドライバー	接近して⇖➡ LP+RP
ジャガードライバー	接近して⇩⇖➡ LP
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇖⇩⇖➡ LP
スタイナースクリュードライバー	接近して RP+RK ⇩⇩⬇＋ LP+RP
ワンツーパンチ	LP, RP
ワンツーアッパー	LP, RP, LP
延髄斬り	⇨⇨ LK+RK or LK+RK
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨ LK+RK
ジェイルキック	⇨⇨ RK
ナックルボム	⇖ LP+RP
アリキック	⬇⬊ RK, RK, RK or ⇩ LK+RK, RK, RK
アリキック（カウンター時）	⬇⬊ RK×5
エルボードロップ	大ジャンプ始め RP+RK
スマッシュアッパー	⇨⇨ RP
グランドスマッシュ	⇨⇨☆ RP
ダイナマイトアッパー	⬇⬊ RP
フライングクロスチョップ	⇨⇨ LP+RP
ダブルニードロップ	垂直ジャンプまたは前大ジャンプ始め LK+RK
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）	⇖ LK+RK
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）	⇖ LK+RK
フランケンシュタイナー（投げ間合い内, ガードせず）	⇖ LK+RK
ライトストレート→レフトアッパー	RP, LP
ブラックスマッシュ	⇨☆⇩⬊ RP
ダークスマッシュ	⇨☆⇩⬊ LP
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中 LP, RP
リバースDDT	背後から接近して LP+LK or RP+RK
スーパーナックルボム	⇖ LP+RP ⬇
ジャンプインスーパーナックルボム	⇧（or⇗）☆ LP+RP ⬇
ジャンプインムーンサルトドロップ	⇧（or⇗）☆ LP+RK
ジャンプインアリキック	⇧（or⇗）☆ LK+RK, RK, RK
ジャンプインナックルボム	⇧（or⇗）☆ LP+RP
アローストレート	⇦ LP+RK
ブラックショルダーアタック	⇨ LP+RK

アローストレート



いわゆる軸ずらし攻撃。判定は上段となっているため使えないようだが、使える技。

ブラックスマッシュ



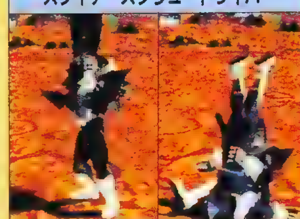
アーマーキング版の風神拳。ホバリーング後は投げとで2択にして使っていくとよい。

スーパーナックルボム



ナックルボムのガード不能バージョン。判定は中、下段で倒れていても当たるぞ！

スタイナースクリュードライバー



アーマーキングといえばこの技。PS版よりダメージ量が増え、非常に痛くなった。

ブラックショルダーアタック



ダッシュから出せる技のコマンド版。しかし残念ながら無敵ではなく、立ちガードOK。

ダークスマッシュ



風神拳とくれば当然、雷神拳もある。技の出が遅いので、バクチ狙いがメイン。

A・キング（アーマー）にも他のキャラと同様にいくつかの技が追加となった。代表的なものは上で紹介しているのでそちらを見てもらうとしてそれ以外のものにも少し触れておきたい。

ジャンプ・イン

まずは技表を見てほしい。上で取り上げた以外に「ジャンプイン～」と付いた技が4つある。これはどれも小ジャンプ後に着地と同時に各種の技が出るという変わった技だ。

この入力で出すことのできる技は4つで、

スーパーナックルボム
ムーンサルトプレス
アリキック
ナックルボム

のそれぞれに対応したボタンを入力することで出すことができるようになっている。ただし始動のコマンドは前方あるいは垂直小ジャンプのみに限定されており後方小ジャンプからは出すことはできない。

基本的な使い所としては、相手をダウンさせた後の追い打ちがメインとなりそうだが、いきなり使うのもたまにはいいかもしれない。

ムーンサルトプレスのみ、ジャンプインの入力でしか出せないので、覚えておくこと。

狙うのは

鉄拳2から導入された投げ抜けだけれども、A・キングを使うのならやっぱり投げはスタイナーを狙っていくべし。

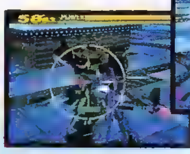


RP＋RKのブレーンバスターからであるために抜けられる。

超次元感覚の
ハイスピード・ロボットバトル！
…今、新たなる旋風の予感。







フルポリゴン3DCG画像による
白熱のバトルシーン。
そこには、自らバーチャロイドを
駆って体感できる
未知の興奮と驚愕の世界が待っている！



クリスマス フェスティバル
セガ サンクス 豪華プレゼント キャンペーン
応募期間：～1995年12月10日

Q クイズ
SEGAの社名の由来は、
○ervice ○amesです。

クイズに答えて
豪華な賞品を当てよう!!

特賞ミラージュ3ドアJ
・
ヴァージン アトランティック航空賞
・
ニュージャイブ賞
・
その他家電、OA機器、セガサターン等豪華賞品が当たります。

SEGAの社名の由来は、
Service Gamesです。 SEGA
セガは、インタラクティブ&マルチメディアを
キーワードに、さらに広く、さらに深く、
次世代のエンターテイメントをリードします。

- ●応募要領：官製ハガキにクイズの答え（○○に入るアルファベット）、欲しい賞品の賞の名称かアルファベット、あなたの住所、氏名、年齢、性別、電話番号を明記の上、下記宛先へご応募下さい。
- ●宛先：〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス プロモーション部 セガ サンクス 豪華プレゼント キャンペーン係
- ●応募締切：1995年12月10日消印有効
- ●抽選：1995年12月24日　横浜ジョイポリスにおいて公開抽選の上、当選者を決定。発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

詳しくは雑誌、またはSEGAアミューズメントセンターのポスター、チラシをご覧下さい。

主催：㈱セガ・エンタープライゼス
特別協賛：三菱自動車工業㈱、ヴァージン アトランティック航空、キリンビバレッジ㈱
協賛：アステル東京㈱、㈱亜土電子工業（PS/V VISION 2408RYD提供）、
㈱オムロン、加賀デバイス㈱、三星ジャパン㈱、高島㈱、㈱東芝
日本電気㈱、㈱日立製作所、富士通㈱、富士写真フイルム㈱
㈱ホテルニューオータニ、三菱電機㈱、八洲電機㈱、ヤマハ㈱、㈱リョーサン
（50音順）

セガサターン発売1周年記念・第1回「ゲームの日」11/23記念
としまえんVSセガサターン 娯楽の殿堂対決（仮）
1995年11月23日㈷～25日㈯ 10:00～17:00予定
※開催時間について変更される場合がございます。

★セガサターン新作ソフトのタッチ&トライコーナー
★セガサターン版「バーチャファイター2」ゲームトーナメント
★ファイティングバイパーズ金網デスマッチ
その他セガ最新型アーケードゲームが続々登場！
オリジナルグッズ即売コーナーなど様々なイベントが盛りだくさん!!
入手方法など詳しいことは、フリーダイヤル0120-012235 セガお客様相談室までお問合わせ下さい。



SEGA™ 株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700（国内販売事業本部）

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

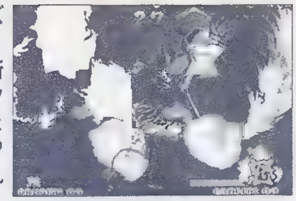
GAMEST No.157

12.15 15 December 1995



（神奈川県 香彩あられさん）

ついに登場のサムスピシリーズ最新作、「斬紅郎無双剣」。
不意討ちや、回り込みなどの新システムを引っ下げて、キャラクターもほとんどが新キャラにチェンジ。みんなもプレイしてるかな？
本誌攻略も、どんどん力を入れていくから、よろしく！



©SNK 1995

刮目!今話題のゲーム情報

一撃必殺!攻略連続攻撃

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト 12月15日号

表紙:「ファイティングバイパーズ」セガ イラストby藤原ひさし/表紙写真:「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」©SNK



ちょっと待て!! 新紅郎もいいが、'95もまだやって

THE KING OF Fighters '95

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

そろそろネタ切れと思ったキミ、アマいアマい。
確かに苦しくなってきたが、まだまだ続くぞ。

じっくり吟味
キャラ別・基本性能表

キャラクターの能力を一目で分かるように数値化してみることに成功。ただしこれがすべてではないぞ。

担当:KFCーぴぐ

いまさらという気もするが、ここらでひとつ各キャラクター全体を通して見たKOFなるものを考えてみよう。要するにキャラ別の能力評価なんだけど。

まずは、各キャラごとに6項目に分けて、それぞれの能力を評価してみた。各項目とも6段階評価(S、A、B、C、D、E)で採点。またS=6点、A=5点…E=1点としたときの総合(合計)点も付記しておく。

それぞれの項目を説明しておくと

攻…攻めやすさ。跳び込みの強さや攻めの際に使う技の強さを基本に考える。相手を抑え込む能力も評価の対象。

破…破壊力。単純に技一発のダメージ。メインに使っていく技がなにであるかも考慮するので、普段小技を多用するキャラは低めに評価してある。連続技や超必殺技は含まない。

連…連続技。連続技の威力、決めやすさを考える。いかに威力があっても決める機会が少ないものや難しいものはマイナスポイント。

守…守りやすさ。単純に対空技の性能が高いというだけでなく、自分のペースで闘っているときの抜け出されにくさや対応しやすさも考慮。

機…機動性。足の速さ、移動技の性能。ジャンプやダッシュの性能も加味。

超…超必殺技。超必殺技のダメージ、使いやすさ、反撃されるかどうかなどを考える。

こうしてできたのが表1、名付けて「おいおい、オレ様の能力はどんな感じやねん、ちょっと見にくいんとちゃうか、作成者出てこいやぁ、字数稼ぎでスマンVer1号クン」だ。

ただし、この表でポイントの低いキャラが、イコール対戦で弱いキャラであるとは必ずしも言い切れないことに注意。能力的にはアンバランスでもなにか秀でたひとつの能力でもって、相手をタタキのめしていくことは十二分に可能。

むしろ、こういった数字としては現れない部分を引き伸ばしてあげることが、我々プレイヤーに与えられた使命であるといえるのではないだろうか。むぅ、なんか弁論じみてきたが今日はなんとなく、そんな気分ゆえ大いに許可。

ついでに総合ポイントのベスト&ワースト5も表にしてみた。ベスト5の面々は確かに強い。それは認める。しかしワーストの5人はホントに弱いのか?おそらく安定した闘いはできないだろうが、ひとりを除いて一発の可能性を秘めている連中ばかりだ。残るひとりは超必殺技の性能さえ除けば、人並み以上の能力があるではないか。

強いキャラばかりで闘うのが対戦にあらず。どうせなら一芸に秀でたキャラでぶいぶい言わせてみよう。



最高ポイントVS最低ポイント。さすがにこれはツラいけど…。



スーパーパワーズで(おそらく)最強チームに立ち向かう。ガンバれ♡

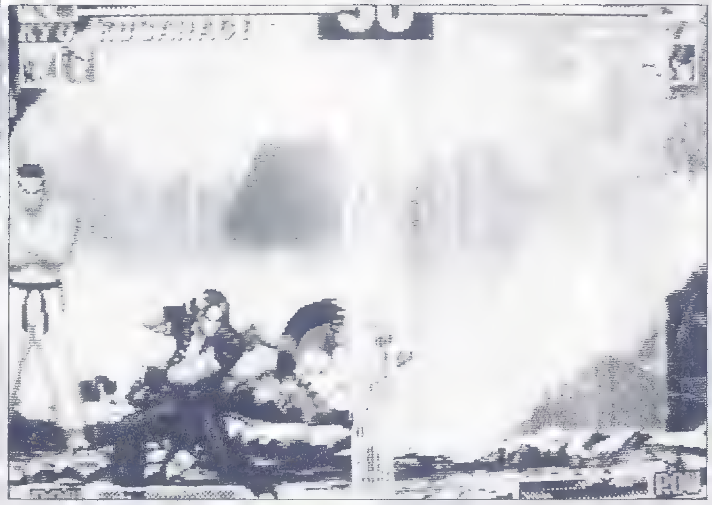

まだこの状況。あと2週間で大丈夫なのか?

次号予告…もちろん今号もまだまだKOFのページは続くのだが、ここで次号予告をしておこう。しかし、あくまでも予定は未定であって、一寸先は闇という諺もあるので、ここに書いてあることが100パーセント真実であるとは思わぬように。

予告その一…対戦格闘ゲームといえば、ゲーメスト恒例のアレだ。もちろん26人分手抜きなしの完全バージョンを大公開(予定)。なにせ埋めるべきマス目が700以上もあるので、期限までに完成するかどうかが最大の不安。

予告その二…今号はアテナと京サマの2キャラによる対戦攻略だったが、次号はなんと○○○他数名によろバッチリ対戦攻略だ(要するに今のところ未定)。

予告その三…『昼下がりの京サマ』。内容は秘密。決して内容がまだ決まっていないワケではないので、読者諸氏はボクのことを疑ったりしないように。ちょっとだけ教えとくと、写真とイラストによる完全娯楽ページだ。○○T(オレ様オリジナルチーム)も復活する予定なので、今のうちに新チームを考えておこう。


今回は京サマ&アテナ。次はキミの番だ(意味不明)。

総合ポイント ベスト & ワースト5

	デキるやつ	pts
1	いおりん	29
2	京サマ	28
3	テリー	27
3	ケンスウ	27
3	ルガール	27

	ダメなやつ	pts
1	チャン	15
2	ラルフ	18
3	ゴローちゃん	20
3	ビリー	20
3	ユリ	20

表1:おいおいオレ様〜(以下略)〜

	攻	破	連	守	機	超	総合		攻	破	連	守	機	超	総合
京サマ	A	B	S	B	B	A	28	ハイデルン	B	B	C	S	C	B	24
紅丸	B	C	B	C	B	B	22	ラルフ	D	A	B	D	D	C	18
ゴローちゃん	C	S	C	D	D	B	20	クラーク	A	B	C	C	A	B	24
いおりん	S	D	S	B	S	A	29	キム	B	C	C	A	B	C	22
影二	B	C	A	C	A	A	25	チャン	C	S	E	E	E	C	15
ビリー	E	D	B	B	D	C	20	チョイ	A	C	B	C	A	E	21
テリー	A	B	A	B	B	A	27	アテナ	B	D	D	C	A	A	21
アンディ	B	C	B	B	B	A	24	ケンスウ	A	B	B	A	A	B	27
ヒガシ	A	B	C	B	A	C	24	チン	D	C	B	A	D	S	22
リョウ	B	B	B	A	C	C	23	キング	B	C	B	C	B	S	24
ロバート	A	B	B	B	B	D	23	舞	B	C	C	A	A	A	25
タクマ	A	B	A	C	C	C	23	ユリ	B	D	B	B	B	D	20
京パパ	C	B	B	S	C	A	25	ルガール	B	S	B	S	B	C	27

ポリシーを持て
特殊部隊を結成せよ

一言で「強い」といっても、何に対してそう思うかは人によって違う。いろんな視点から見ることが大事なのだ。

担当：ハマー

やるならとことん、信念を持つべし

さて、前ページではキャラの総合的な評価を下したうえでのチームの組み方を考えたわけだが、ここでは特定の能力・戦法に注目した「エキスパート」という面から解説してみたい。なお形式上はチームを組んでの説明となっているが、役割上別のメンバー構成においても参考になる部分はあると思うので、そのつもりで読んでみてほしい。

攻めてみよう

●庵・テリー・タクマ
とにかくじっとしていることに抵抗を感じる人は、こいつらでガリガリ押していくべし。タクマは少し扱いづらいかもしれないが、攻めを研究したぶんだけ確実に手応えが返ってくるやりがいのあるキャラだ。


実はタクマが一番しゃがみガードを崩しやすい。

●ケンスウ・アテナ・舞
同じ攻めでも、こちらは奇襲を主とするチーム。総合的なダメージは大したことないが、相手にイヤがられるという点では強そうにみえる。ロバート・チョイあたりを入れてみるのもおもしろい。

●大門・チャン・ラルフ
特に攻めに向いているわけでもないのに、その破壊力がバックにあるため歩いて近付かれるだけで多大なプレッシャーを感じる。ただ単発で手を出すだけでも攻めているように見えるから不思議だ。ただし注意点が一つ。ルガールをメンツに加えてしまうと嫌われるだけで終わってしまう。何ごともほどほどに。


アテナは一番手がいい。奇襲組は後手に行くにつれプレッシャーがかかるように。

●アンディ・紅丸・キング
小足払いからの連続技は強力なものの、それの布石となるしゃがみガード潰し技や強力な跳び込み要素を持っておらず、さらに対空の面でも不安が多い。こいつらで攻め続けられたら大したもの。


跳び込みスカしを多用すれば結構いけるんだけどね…。

●ユリ・ケンスウ・柴舟
いわゆる「二択」のエキスパートたち。一度近付いたら立ち・しゃがみガードの選択を迫ってダウンさせ（ここがポイント）、起き上がりにまた二択。柴舟はオマケみたいなものだが、順にユリ・ケンスウとバリエーションが増えていく。通信台の向こうから台を叩く音が聞こえてきそう!?

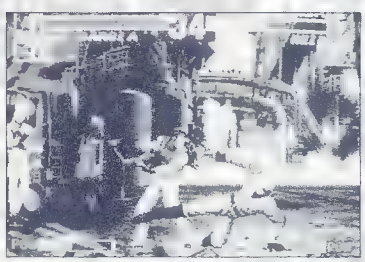

こいつの次にケンスウが出てくるのかと思うと意気消沈。

守ってみよう

●京・リョウ・テリー
主人公トリオということで使う人は多そうだが、相手にしてみればこれほど面倒なチームもない。長い大足払いから飛び道具で削りつつ、跳び込みや起き上がりには無敵技。3人そろってジャンプからの強力な連続技を持っているため、もし何かの拍子でこれをくらい体力差がついてしまったら、逆転するのは困難を極めるだろう。


テリーの代わりに柴舟を入れても可（こっちのほうがヒドい）。

●チン・ビリー・ハイデルン
自ら仕掛けるのが難しいため、受けに回りがちなこの3人。これに真っ向勝負をかけても返されるのがオチとはいえ、「目には目を」と待ってみても全然動じない。ちなみにこのチームを使うなら、チンは必ず先鋒にしよう。轟欄炎炮でさんざん削った挙句に控えているのはビリーとハイデルン。1コインで10分は対戦できそうである。


確かにイヤだけど、勝てないというほどでもない。

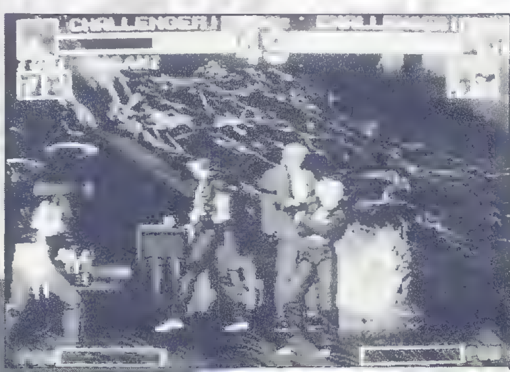
●キム・チョイ・舞
守りというわけではないが、四六時中跳び回っているため結果的に連続技が入りにくく、多少対空技で返されようとチャンスを他キャラより多くとれる。地上での読みを大事にする玄人肌の人には意外と有効だが、それしか能がないことを見抜かれるとあっさり敗北する。

●アンディ・舞・キング
普段は大したことないくせに、体力が点滅した瞬間スーパー何とか人の如き大変貌をとげる。やはり超必殺技なだけに、隙があるとはいえうかつには近寄れないものがある。

まだまだあるっス こんなのはどう?

●大門・クラーク・ロバート
誰でも考えそうな投げキャラ軍団。ロバートの連舞脚は投げではないが、感覚的には似たようなもの。攻めの主軸が投げではあるが、いざ闘ってみると意外とテクニカルで美しい（?）。

●庵・京・ルガール
一見すると非常に強力（極悪）で文句を言われそうなチームだが、実はちょっとした弱点がある。それは「誰も援護にきてくれない」ということ。しつこく気絶連続技を狙っていればそのうち勝てるかも…。



いくらボタンを叩こうがこないもんはこない。ご愁傷さま。

そんなぬるい攻撃ではだめだ！

一撃必殺！ 攻略連続攻撃

ちょっとムズイかな?!

K.O.F '95

小技から大技へ

あまり複雑な連続技はできないと思われていたK.O.Fだが、ちょっとしたテクで非常にバリエーションが増えるぞ。

担当：三たびハマー

どうせやるならとことんまで

まず最初に、この情報はぴぐさん（日本チーム担当の方だ）が大阪で仕入れてきたテクニックです。センキュー©紅丸。

んでその内容だが、連打の効く小技から特殊な操作をすることで、普通タイミングよくつなぐだけでは入らない大攻撃を連続技にしてしまおうというもの。具体的なやり方の前に理屈を説明すると、

①小攻撃を単発で出すと、前動作→攻撃→後動作の手順を踏む

②連打できる小攻撃は、連打すると後動作がキャンセルされて前動作になる

③連打可能の小攻撃中にABCを押すと、後動作をキャンセルして気合を溜める

④気合溜めは一瞬でやめることができる

⑤よって、小→気合溜め→大と出せば、小の後動作の隙を消しつつ大攻撃を出せるという訳の分からないものになるので、ここでは実用的なやり方だけ書いておこう。

キーワードは「同時ちょい押し」

実際に一番使えるつなぎは、**小攻撃→大パンチ**だ。なぜかというと、'95ではABC同時押し後すぐボタンを離すと、大パンチが出るため。つまり、

小攻撃→ABC同時押し後すぐ離す

とやると、小攻撃の後動作をキャンセルすると同時に大攻撃が出てくるのである。これにより通常では不可能な、テリーの小足払い→近立ち大パンチや小パンチ→しゃがみ大パンチやハイデルンのしゃがみ小パンチ→しゃがみ大パンチが連続技として成立する。

これは連打技を持っていて大攻撃の出が早いキャラならまずつながるが、その中でも特に使えるキャラについて解説してみよう。


まずは小技を数発当てて（目押しがベスト）、


タイミングよくABC同時押し。


すぐに離せば大パンチに化けて見事にヒット。レバーはどこでもいいぞ。

●京・ユリ・リョウ・ラルフ・クラーク

目押しでも小足→近立ち（しゃがみ）大パンチがつながるが、これを使うとさらに確実。キングは後述の大キックをつなげる方法でもいいが、それよりは目押しのほうが楽。

●テリー


ユリは小足→大P→大虎煌拳が安定して使える。

'94で使えた小足→大パンチ×2の連続技が使えるように。比較的安定して下段を攻められるようになったのは大きい。

●ロバート

何と小足から大パンチにつながってしまう。小足→しゃがみ大パンチ→大飛燕疾風脚×2は気絶連続技だ。

●タクマ


めくりJ大K→下小P×2→下大P→大飛燕×1（再入力）→気絶ふっとびに幻影脚なんてことも。

これも小足から大パンチへ。ガードされてもデメリットはほとんどないし、小足→大パンチ→大飛燕疾風脚×2→虎煌拳だけで気絶する。跳び込み後の逃げ大キックとの2択が超強力に。

●紅丸

小足からの居合蹴り→反動三段蹴りは安定だが、これで大パンチにつなげば雷光拳が狙えるというシロモノ。

以上は戦力的にそこそこのレベルアップが望めるが、ダメもとで当たればダメージ上がってラッキー、というキャラもいる。

●ハイデルン

しゃがみ小パンチからしゃがみ大パンチへ、別につながらなくてもさして影響はないので、近場で入ったら狙ってみたい。

●アンディ

小足からしゃがみ大パンチへ。ただし離れるので撃壁が入りづらい。残念。

●キム

小足から近立ち大パンチへ。つなげやすい半面必殺技（鳳凰脚）が出しにくい。流星落で安定か!?

●ケンスウ

小足が入ったのを確認してから大パンチにキャンセル龍連牙をかけるのは厳しいが、もともと2択のキツいキャラなのでたまに決め打ちで出してみてもいいだろう。


サイコソードよりは全然安定。

●アテナ

小足→遠立ち大パンチは秘かな攻撃力アップ。もちろん近距離でも入る。

ちと難しいが大キックもOKだ

次は大キックにつなげる方法。4つボタン同時押しではだめなので、

①小技を出す

②すぐにABCを押す

③タイミングよくDを押しっぱなしにする

という面倒な操作になってしまう。かなり大道芸に近いので狙ってやるのはシビアだが、タクマ・ユリ・ラルフあたりは大足払いにつながるし、クラークは遠立ち大キックが入るぞ。


影二の下小P→近立ち大K×2→大骨破→下小P…は理論上の無限段。

私、強くなりましたわ
麻宮アテナ対戦純情編'95

けっこう強くなったアテナ。でも、どう強くなったの？

担当：ももやん

何号か前にアテナの対戦攻略を書いたが、あれでは不十分。全然足りないので、今回は2ページもらって、じっくりと攻略してみよう。

アテナは投げキャラ？

各キャラクターにはさまざまな特徴があり、それらを生かした闘い方が、そのキャラの戦闘スタイルになる。攻めキャラ、待ちキャラ、逃げキャラなどあるが、アテナはどのタイプのキャラなのか？

前作では、ガンガン攻めて反撃をさせないように闘ったが、今回は少し違う。今回は逃げ攻め&投げキャラなのだ。

逃げ攻めとは、要はフェニックスアロー（以下PA）を使い、跳びまわりながら攻撃をするもの。担当者自身は「これは攻め」と言っているのだが、まわりには「逃げキャラだよ」など言われるので間を取って、逃げ攻めとしたのだ。

もう一つの投げキャラと言うのは、別にゴローやクラークのようなキャラを意味しているのではない。

今回は、投げ超必殺（後に説明）が非常に使いやすいので、いかに相手を上手に投げるかが重要になってくる。色々なバリエーションからの投げ、今回はこれを覚えてほしい。

投げ超必殺は必須科目

投げ超必殺とは、前作からある特殊な投げで、なんとアテナの投げを、超必殺技並みのダメージにしてしまうものだ。

やり方はまず、超必殺技を使える状態で、相手を投げる（パワーMAXか体力点滅時）。投げた相手が地面に落ちる前に、シャイニングクリスタルビット（以下SCB）を出すと、ダメージが超必殺技のものになるのだ。

SCBを苦もなく出せるならば、それほど難しいものではない。コツとしては、投げた瞬間にコマンド入力するのではなく、手から離れたら入力開始だ。これで、できるはず。



投げて、手から離れたら…



超必殺技のコマンドを入力。これでダメージは超必殺と同じだ。



こうなってしまうと、小技と同じダメージに。

ただし、この投げ超必殺は一つ爆弾を抱えていて、SCBを失敗して小技なんかが出てしまうと、ダメージが小技並みになってしまうのだ。これだけは注意してほしい。

モードは2種類

では、基本戦法の説明に入るのだが、今回は超必殺技、SCBが非常に強力なので、使える状態と使えない状態では、戦法が異なるのだ。そんな訳で、前半モードと後半モードを分けて説明しよう。

まずは前半モード、SCBが使えない状態での基本戦法からだ。

基本的に使う技は、小足払い、大足払い、遠距離大パンチ、遠距離大キック、サイコボール、サイコリフレクター（以下PR）、フェニックスアロー（以下PA）と言ったところだ。これらの技の組合せで、闘っていく。

小足払いは連打ができるので、よく使う技だ。ダメージこそ少ないが、この技から色々な技に派生していくのだ。



かなり長い、大パンチだ。

遠距離大パンチと大キックは、アテナの技のなかで一番リーチのある攻撃である。大パンチは、ギリギリ当たる距離で、単発で出していくのがよい感じだ。大技だが、スキは少ないので、無理な空振りさえなければ、かなり安心できる技だぞ。

大キックの方は、ソバットなので、相手の足払いをかわしながら、攻撃することが可能だ。この技は、単発で使ってもあまり効果は発揮しないが、前で書いた小足払いからの連携として使ってみよう。小足払いの後に反撃しようとすると、足払いをすかしてソバットがヒットするのだ。ただし、この技は大パンチよりもスキが大きいので、あまり空振りしないように。



小足払いから…



大キックは、なかなかよい連携。

これらの通常技が届かない遠距離では、サイコボールが役に立つぞ。スキが少なく、速さも適度なので、牽制用としては十分だ。中間距離でも大足払いやC+D攻撃にキャンセルをかけて使えば、相手を固めることができるぞ。

また、ジャンプから攻めるための布石としても使うことができ、サイコボール→大ジャンプ→大パンチ→PA…などと一連の動きとすると、綺麗な攻めができるぞ。



サイコボールを撃っといて…



大ジャンプ大パンチ。ここからキャンセルPAだ。

PRは、先端部分の判定が強いので、その部分だけを当てるように使う。基本は、相手の起き上がりに重ねる使いかただろう。この技は、ガードされても全くスキがないので、相手よりも先に動くことが可能なのだ。PR→PRやPR→大足払い…など、いろいろできるぞ。





起き上がりにPRを重ねて、ガードされても…。

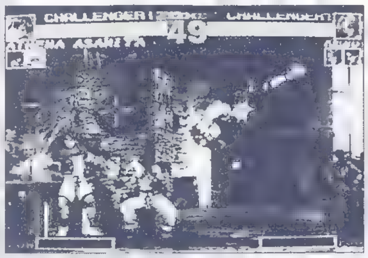
もう一度、出してみたりできるぞ。

しかし、空振りしてしまうと大きなスキができるので、必ず当てるように出そう。

PAは、攻めの中心となる技で、使い方が重要になってくる。ジャンプして出せばいい、と言うものではない。

まず基本として、使うPAは、弱PAである。強PAは当たれば大ダメージだが、ガードされると大きなスキができてしまい、非常に反撃を受けやすいのだ。また、弱PAを途中で強PAにすることができるので、最初から強で出すメリットはどこにもないのだ。

PAの狙いは、主に2つ。一つはガードさせて相手を固め、一方的に攻めるため。もう一つは、空中で当てて、相手をダウンさせるためだ。ダウンしたほうがアテナにとっては攻めやすいので（特にSCBが使える状態ならば）、ドンドンと狙ってほしい。



意外と、これを狙っているのだ。



PAから…。



小足払いは安定だ。

PAからの攻めとしては、小足払いが安定だ。小足払いの連打から、大パンチや大キックにつなげていこう。カッコよく決めるならば、サイコソードを使ってみてもいいだろう。ただし、ガードされた後は、反撃されるだろうが。

とにかく前半は、PAとPR、小足払いと大パンチでガンガンと攻めていくのだ。

SCB開放！

後半は、今までの攻めにSCBが追加される。こうなると、狙いは変わってくる。後半モードの狙いは、SCBの削り（ヒット）と、投げ超必殺の2つだ。

SCBの使い方は、色々ある。相手の起き上がりに重ねたり、つかつか歩いていきなり使ったりできるぞ。なかでも有効なのが、PAからの連続技として使う方法だ。弱PAからSCBがつながるので、狙うチャンスは多いだろう。PA→SCBは完璧に出せると絶対に反撃を受けないので、ぜひ使えるようになろう。

今回のSCBの強さの一つに、ボタン同時押しで止めることができる、と言うのがある。これを巧みに使って、フェイントをかけながら攻めることが重要なのだ。

使い方の例としては、目の前でSCBを出してすぐに止め、続けて2回目を出したり、違う技を出したりできる。

また、これを使って投げを狙う戦法もある。相手の起き上がりにSCBを重ねておきながら、ガードされる前に止めて投げを狙ったり、PA→SCB止めて投げなどが、意外と有効だ。

言わずともわかっていると思うが、投げは全て投げ超必殺狙いだぞ。



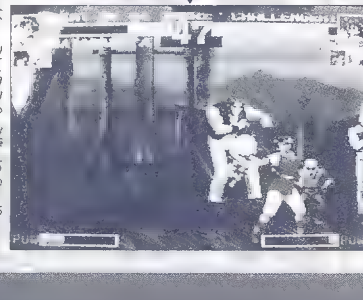
PAから…



SCBが連続になる。これは使うしか！



よっしゃ、起き上がりに重ねるか…、



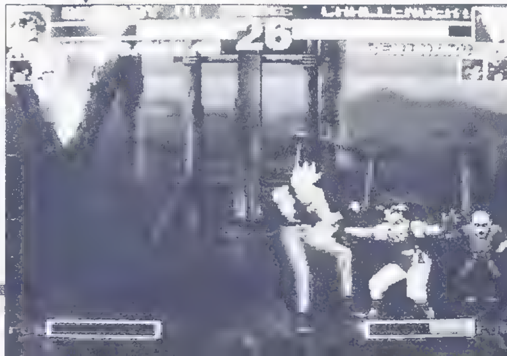
なーんてウソ。投げちゃえ。



投げへのプロセスとして、ジャンプC+Dを当てて…、



PAを出すと、目の前に落ちるので…、



ガードしていたら投げるのだ。

2カ月半のごぶさたでした

KOF'95 草薙京

トピック的な部分で扱われることの多かった京サマの集大成。

KFC─燃え太郎ぴぐ

京サマは戦法自体はほぼ確立しているキャラであるが、今回は各々の通常技ならびに必殺技に関して、細かい性質とここぞという使いどころを説明しよう。

その前に基本戦法のおさらいを。普段は遠距離では闇払いで押しまくり、接近したらカウンター攻撃からの闇払いを中心に、跳び込みからの連続技や小足払いからの七拾五式 改を狙う。そこに奇襲戦法としての琴月を織り混ぜつつ、体力が減っても大蛇薙で大逆転。これが一般的な勝ちパターンといえる。

戦法自体はこれで問題ないので、あとはいかに場面場面に応じた技を繰り出せるかが勝負だ。

ランニング京サマ

まずは琴月から見ていくとしよう。琴月の基本的な性質のひとつとして、足元にはやられ判定がない（要するに足元無敵）というものがある。特に狙って使っていけるというものでもないが、足払いを多用してくる相手にいきなり近間で出してみたり、（難しいが）ガードキャンセルで出してみたりするのもおもしろい。

ただし近距離で出した場合、基本的にはガードされると反撃を受ける技なのでややバクチ感がある。

また攻撃判定の大きさによる「当たりの強さ」も見過ごせない。相手の技の出かかりをツブして爆発させることもできる。

また琴月は当ててそこで終わりという技ではなく、ここからがさらに攻めたてるチャンス。琴月でダウンした相手の上は歩いて通過できるので、この性質を利用して倒れている相手の上に重なり、起き上がりに合わせて左右にぷるぷるっと動き、そこから小足払いを狙う。これだけで相手はガード方向が分からない。リスクを冒してまで琴月を使うのは、かっこいいから以外にこの起き上がり狙いがあるからなのだ。

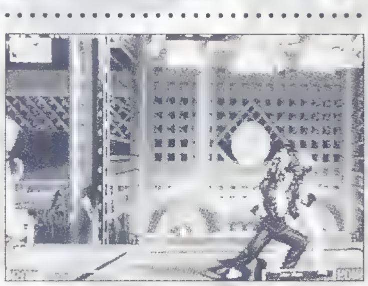


琴月の後は、上に乗る。これ鉄則。でも多用するとキラワレる。

さて代表的な使い方の奇襲のひとつだが、闇払いを追いかけるというものがある。闇払いを撃たれた場合の相手の反応は、跳び込んでくるか攻撃避けが多いはず。相手がそれなりにやりこんでいるプレイヤーなら、鬼焼きで落とされるのをおそれてうかつには跳んでこず、攻撃避けを使う頻度が高くなるだろう。

そんなときこそ琴月の出番だ。闇払いを追いかけて一気に相手に近付こう。琴月はランニングの終わり際を当てれば、相手側はガード後に反撃するためにはかなりの反応速度での小足払いを要求されるので、かなり反撃は受けづらいといえる。もし琴月をガードされてしまったら、鬼焼きで相手の反撃技を引っかけるか、攻撃避けからカウンター攻撃を狙う。相手側は少しでも反応が遅れれば、これらの餌食になる。手を出してこないようなら、図々しく投げにいこう。

もし闇払い→琴月を攻撃避け→攻撃避けで連続して避けられてしまったら、その場で小足払い連打を重ねるか、落ちついて避け途中のモーションを投げてしまおう。実は連続で避けられたほうが状況的に有利に立てる。うまいプレイヤーほど陥りやすいワナ。



空振りしたらスキがないというのも覚えておこう。

頼りになるぜ霞裏肘

前号でもさんざん恐怖の対象と見られてきた、京サマのカウンター攻撃・霞裏肘。これは強い。というわけで、もっともっと使いこなして、さらなる恐怖を与えてやろう。

今までは何の気なしに、霞裏肘（これ以後は『かすみりちゅう』と読まずに『かすみ』と読んだほうが文章は読みやすいですよ）からはキャンセルをかけて闇払いを撃っておけば、ひとまず安心だった。確かに基本方針としては闇払いだけで十分なのだが、ここではよりハイレベル京サマを目指しているので、もっと深く突っ込んだ状況別の使い方を考えてみよう。

まず霞裏肘→闇払い。もっともオーソドックスな使い方ではあるが、効果のほどは繰り返し触れてきたとおり。これはどちらかといえば、相手を抑え込みつつ攻めているとき、つまり自分中心に動いているときだ。こちらがペースを握っているということは、当然相手はガード主体となっているわけで、そういう状況ならガードされても構わない闇払いを使っておくのが正解だろう。本当は七拾五式も反撃されないのだが、使わない理由は後ほど説明する。

次に、先程とは逆に自分が抑え込まれているとき。このときは相手も攻めることに注意を奪われているので、性能のいい京サマのカウンターは非常に当てやすい。霞裏肘が当たることを前提として考えるなら、そこから大ダメージを期待できる大七拾五式が狙い目といえるだろう。ここでは強弱切り換えを使わなくても、いきなり大七拾五式で構わない。そこから空中連続技にもっていこう。

あるいは霞裏肘の先端が当たるような位置から霞裏肘・大七拾五式というのもイケる。というのも、KOFでは食らい時間よりもガード時間のほうが短いので、霞裏肘をガードしても後から時間差で大七拾五式が飛んでくる頃にはガードが解けている。そこで動こうとしたら七拾五式が命中する。もし霞裏肘がヒットした場合は七拾五式が連続でつながるので、それはそれでよし。

最後に、MAX時は霞裏肘から琴月がベスト。MAX時は攻撃を当てると相手との距離が離れるため、霞裏肘を当てたときの間合いによっては闇払いや七拾五式が連続でつながらない場合がある（琴月は必ずつながる）。

七拾五式は霞裏肘からつながったとしても、距離が離れてしまうため追加の追い打ちができず、七拾五式と琴月を単発で比べた場合、威力は琴月のほうがやや上。その後の攻めのことも考えると琴月のほうを使うべきであろう。またMAXであるため、琴月の唯一の不安材料であるガード後の反撃も一切受けないので、思い切って大の琴月を使おう。

闇払いや七拾五式に比べて、コマンド入力が難しいが、攻撃避けをしたら霞裏肘にキャンセルをかけてとか深刻に考えるよりも、あまり深く考えずDボタンを小刻みに連打しながらレバーを前からくるっと回すようにするだけでOKだ。

最後に霞裏肘キャンセルに関する注意だが、あまりにも近い距離で霞裏肘にキャンセルをかけると相手と反対方向に必殺技が出てしまう。相手の目の前で反対向きに闇払いを撃つと非常にピンチ。これは近い、と判断したらキャンセルをかけないとか七拾五式を出してみるといった工夫をしよう。



大パ〜ンツ、いや大ピ〜ンチ。霞裏肘キャンセルはコレだけ注意。

本命の七拾五式改

京サマの強さを支えるふたつの要素は霞裏肘と七拾五式であるといえる。それでは双

そんなぬるい攻撃ではだめだ！

一撃必殺！攻略連続攻撃

頭の片割れ、七拾五式の説明に入ろう。

まず基本的な性質として、大の七拾五式は2段蹴りの後に、空中にいる相手にさらに追い打ちできるということ。一般にここで決められる技は小七拾五式、闇払い、琴月、鬼焼き、朧車、各種通常技とほぼなんでもアリ。

小の七拾五式は本来追い打ちできないはずであったが、ここで俄然注目されるようになったのが、必殺技の強弱切り換え。七拾五式を小で出したら、まだ空中にいるうちに急いで再度↓↘→+Dと必殺技を大で入力し直すことで、一発目の蹴りが小のスピードで出て（二発目が大のため）空中でやられ判定を残したままになるという現象が起こる。

これで理論上、小→大七拾五式による永久連続技（お手玉）が可能になった。実際画面端なら死ぬまで入り続けることになる。

便宜上B→Bで入力するものを小小、B→Dを小大、D→Dを大大七拾五式と表記することにする。D→Bの大小ももちろん可能だが、出るのが遅く、空中判定が消えるのでなんの役にも立たないためここでは考えないことにする。もちろん、すべて小大で入力するのが理想で汎用性が高いのだが、ここまで登場した七拾五式はすべて大大でも可能なものを紹介してある。

わりと気にかけていない人が多いかもしれないが、一発目から二発目の蹴りへ移行する際のボタンの入力タイミングにはちょっとしたコツがある。二発目の蹴りはなるべく遅めに出したほうが、相手をより高く浮かせることができるのだ。当然のことながら高く浮かせたほうが追い打ちしやすい。もちろん入力が遅れると、せっかく浮かせた相手を落っことしてしまうことになるので気を付けよう。その微妙なタイミングは体で覚えるしかないが、七拾五式を扱ううえで非常に重要なこと。



こちらは浮きが低い。



こっちは高い。違いが分かるかな?

七拾五式からの追い打ちがうまくいかんやんけえ、どないなってんね～んという人の多くは、きちんと大への切り換えができていないか、浮かせかたが足りないかのどちらかなので、自分はどちらに当てはまるか考えてみよう。

あるいは七拾五式を入れた時点で相手との距離が離れていても、やはり追い打ちはキツくなる。

さて一度七拾五式を決めた後は、なにで追い打ちすればいいだろうか。できることなら再度小大七拾五式を決めて距離が離れた時点で、大朧車というのがもっとも相手の体力を減らせる。しかしこれだとこの連続技ばかりを狙うような闘いになってしまいがちだし、巷にはびこっているごくごく普通の京とかわりばえしないので、あえて追い打ちは別の技をススめておきたい。

実は遅めの入力で少し高く浮かせることで、琴月の決めやすさが飛躍的にアップする。見栄えもする（筆者の好みを多分に含む）ので、ここでは琴月を推しておくが、それぞれみんなの好みで鬼焼きや鳳麟、あるいは九拾九式（遠大キック）など好きな技を使ってほしい。

くれぐれも小足払いからの七拾五式ばかり狙うような陳腐かつチープな闘いはしないでほしい。

さていいことづくめに思える遅め入力（呼び方がさえないのでディレイ入力と呼んでおく）だが、そうそう長所ばかりでもない。ガードされたときに致命的な欠点が暴露される。

本来七拾五式は小大、出すときの距離に関わらず、蹴りを二発ともガードさせれば絶対に反撃を受けないはずの技である。ところがディレイ入力を使うと、二発目の蹴りの出るのが遅くなり、なんと蹴りを空振りして相手の目の前に着地してしまうのだ。反撃を受けないクイック入力か、高く浮かせるディレイ入力かどちらも一長一短なので、こればかりはプレイヤーのセンスにおまかせするしかない。

霞裏肘の説明のところで、自分が攻めているときは霞裏肘から七拾五式を使わないといったのは、相手がガードがちのときに七拾五式を空振りして、わざわざ反撃のチャンスを与えることもないから、という理由からである。



ディレイ入力には空振りの危険もつきまとう。

ちょっと変わった朧車の使い方

朧車ももちろん強弱切り換えの対象となる。では実際に強弱切り換えしてみたらどう変化するのだろうか。

小→大だと低空で二発蹴りを出す。大の途中の一発が抜けたものと思ってもらえればわかりやすいだろうか。

今度は大→小だと二発目まで当てて、三発目は当てずに着地する。このときまだ相手は空中で食らい判定を持ったまま。ということは…さらに追い打ちが可能なはずではないのか？答はYES。ただし普通に地上から出したのでは硬直時間の都合上、技が間に合わないので、特殊な状況設定が必要になってくる。

地上からディレイ入力を使い、七拾五式を2セット入れる。ここまででかなり高くまで浮くはずなので、ここで大→小朧車を入力する。これで状況設定は完了だ。後は落ちてくるところに鬼焼きで追い打ちする。ただしダメージは大朧車の三発目をそのまま入れるのとたいして変わらないところがミソ。まさに自己満足あるいはギャラリー受けのためのものだ。七拾五式と朧車にこだわるならこれぐらいの芸を身に付けよう。

特殊入力技もあなどるな

特殊入力技である轟斧、奈落落とし、八拾八式。使いようによってはかなりの効果を発揮する。

轟斧はいわずと知れたしゃがみガード不能技。わりと出るのが早く、ガードされても反撃されず、轟斧からさらに轟斧などといった使い方もできる。またジャンプしようとしたところを、頭からタタキ落とすようにするなどで、空中で当てればダウンを奪えるので、その後起き上がりを攻めることもできる。ちなみにレバーを前に入れて鳳麟を出そうとすると轟斧になるので注意。

八拾八式の2段目は京サマの地上技の中で、最大のリーチを誇る。それだけ。キャンセルもかからないので、無理に使わなくても…。

最後に奈落落とし。なんとなく気絶数値が高いような気がするっていうんで使っていたが、意外な使い道もある。

まずは判定の強さ。相手の頭上付近めがけて跳び込んだときや、こちらのジャンプに合わせて相手も跳んできたときの空対空で頼れる。真っ正面から跳び込むなら七拾九式（ジャンプ大キック）も強い。

そして着地までの早さを利用してガードキャンセル崩しにも使える。特に紅丸などのようにジャンプ攻撃に対してダイレクトにGCを狙ってくるような相手（プレイヤー）に有効。GCで技が出る前に着地して攻撃避け→霞裏肘を狙ってみよう。



奈落落としならガードキャンセルされても、



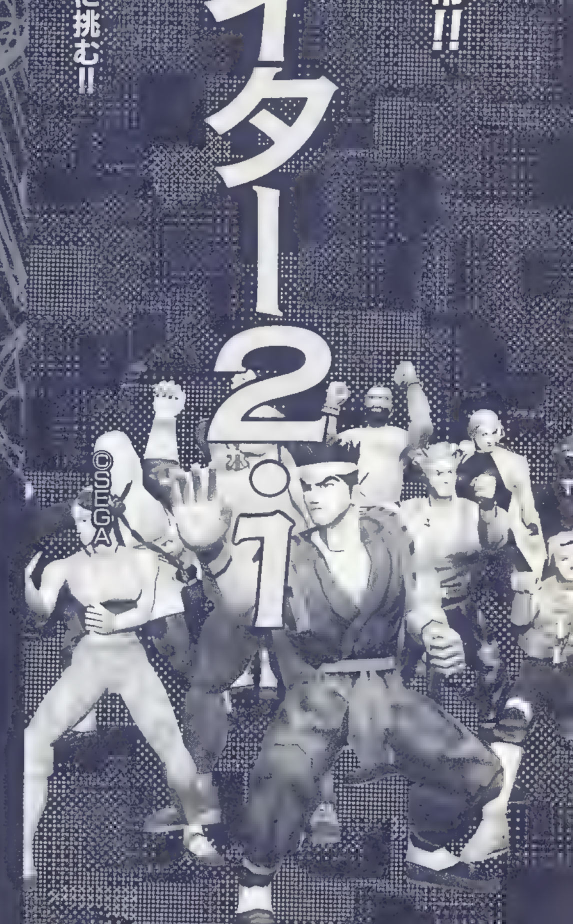
霞（攻撃避け）でかわせるのだ。

VF2・1での対戦攻略開幕!!

バーチャファイター2.1

今回は新キャラの舜帝とリオンがアキラ攻略に挑む!!

©SEGA



少年の挑戦!!

リオン対戦攻略

VF2.1最強の相手アキラ。このキャラに勝つにはまず相手の技を知ろう。

担当：SHO

VF2.1で、ついに最強という称号を手に入れたアキラ。

VF2のときにも非常にキツイ闘いをしいられたリオンだが、2.1でも一番キツイ相手ということに変わりはない。

では、リオンでアキラに勝つにはどうしたら良いのか考えてみたので、リオン使いの人は自分の考えと見くらべてほしい。

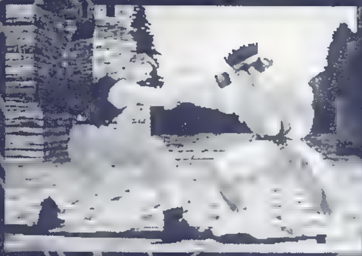
では、最強のアキラに挑む少年前編いってみよう。

アキラの技を知る

まず、アキラの代名詞とも言える、裡門頂肘、躍歩頂肘の性質を[illegible]この技の[illegible]までのプロセスや[illegible]そしてその[illegible]の有利差[illegible]止め方を覚えていこう。

●裡門、躍歩の性質

アキラのメイン武器の裡門、躍歩は、前に出ながら肘を当てる技で、判定は中段攻撃、技の発生時間は10フレーム、ダメージ数は20〜40、という感じである。ダメージ数が20〜40とあるが、この数は、相手との距離が遠いときに当たると20で、近いときは40。つまり、当たりが浅いときと深いときの差だ。





こっちが深いとき。わかる?

[illegible]のダメージの差によって[illegible]のガード[illegible]硬化時間[illegible]ない。

あとわかったこと[illegible]裡門と躍歩では移動距離に違いがあり、裡門は短く、躍歩は長い。躍歩は、裡門より一歩前に出る技で、そのときにアキラの足の位置が変わるのである。

例えば、足の位置が正常のときに躍歩を出すと、出し終わったときには、足が八の字の状態になることを覚えてほしい。

この攻撃発生時間が10フレームという強い技（ジャッキーの立ちⓅの攻撃発生時間が11フレーム）が組み合わされたアキラの連携を、どうやって止めるのかによってリオンの勝敗はキマるのだ。



躍歩は足の位置が変わる。

下Ⓟ後の有利、不利

ここでは、アキラの下Ⓟ後の主な行動をまとめてみた。

まずはアキラの行動から考えると、下Ⓟのあと、

- ●裡門、躍歩頂肘
- ●猛虎硬爬山
- ●ミドルキック
- ●ⓅⓀ
- ●投げ

などがあげられる。では一つずつ考えていくと、初めに裡門、躍歩だが、この[illegible]基本的に返し技が無い。[illegible]も、初めの下Ⓟ[illegible]ガード[illegible]は絶対に返せないのだ。

例えば、アキラが下Ⓟのあとに躍歩をやってきたときに、下Ⓟをガードして、こっちが逆に下Ⓟで躍歩を止めようとしても、躍歩を止めることはできずに、くらってしまうのだ。



立ちガードで下Ⓟ[illegible]をかわしたら



すぐに下Ⓟ[illegible]のだ。

そんなぬるい攻撃ではだめだ！
一撃必殺！攻略連続攻撃





アキラの最初の下Ⓟを、立ちガードでスカして、下Ⓟのもどりモーション中にうまくリオン側が下Ⓟを合わすことができれば下Ⓟ→躍歩の連携を止めることはできる。つまり、しゃがみⓅ返しというやつだ。

しかし、実戦となるとうまくいかず、立ちガードで下Ⓟをスカそうとして、相手の下Ⓟをくらっているにもかかわらず、下Ⓟで返そうするところに躍歩をくらってしまうという状況がよくあるのだ。

これは下Ⓟ・猛虎硬爬山の連携にも同じことがいえる。この連携を下Ⓟで止めそこねると、猛虎をくらってしりもち、その後に崩撃雲身双虎掌をくらってもう負けは見えてしまう。

猛虎は攻撃発生時間が11フレームなので、裡門、躍歩より多少は止めやすいが、所詮は1フレームの差ではたいして変わりはない……。

猛虎は立ちガードしたときに、立ちⓅ系で返すことができるが、猛虎を深くガードしたときは、ガードの硬直時間が長く、反撃はできないので注意してほしい。

ほかに、下Ⓟ→ミドルキックと、下Ⓟ→投げの連携はお互いの読み合いの世界になるか、相手のクセを早く見切ったほうが、有利になることはいうまでもない。

さて次に下Ⓟ→ⓅⓀという連携だが、この連携は非常に厄介で、初めの下Ⓟがカウンターであれば、立ちⓅⓀが連携技になる。これは、下Ⓟをカウンターでくらったときの硬直時間が相手の立ちⓅの発生時間より長いことから、この連続技が成り立ってしまう。

しかも、下Ⓟがカウンターじゃなくて、ⓅⓀを出しても、Ⓖキャンセルで、Ⓚをキャンセルしてしまえば、そこからミドルキックや裡門など[illegible]ことができる。







ミドルキックガード後の不用意な下Ⓟは外門のエジキ。

ひどい連携になると、初めの下Ⓟが、下段外門入力（Ⓖ↙Ⓟ）で、立ちⓅが中段外門入力（Ⓖ↙Ⓟ）そしてⓀをキャンセルして、ミドルキック。このミドルキックをガードされたら下段、もしくは中段外門の入力をしておく。

という感じにやられると、初めから最後の外門入力までまったく手が出せないのだ。

なにもここまでやってくる人はそういないか、下Ⓟ→Ⓟ→Ⓚキャンセル→躍歩→ガードされたら中段、下段外門などという連携は、アキラ使いの人なら大体やってくる。

この連携を[illegible]されたら、リオン側としては、ⓅⓀキャンセル後の裡門をガードして、そこからの行動を読み合うしかない。では、ⓅⓀキャンセル後に投げて[illegible]すればいいのかと[illegible]で止めるしかな[illegible]に裡門がきたら…[illegible]にし[illegible]ってな感じ。

[illegible]裡門、躍歩を[illegible]側が出す下Ⓟや肘にアキラの外門を止め[illegible]ことができる。相手が、中段外門をやったときには下Ⓟで止められ[illegible]逆に下段外門のと[illegible]止めることができ[illegible]

このときま[illegible]の肘[illegible]相手[illegible]ってい[illegible]肘をガードされると、[illegible]然返されてしまうが、アキラが裡門のあとにガードしているところに肘を出すと、ガード後に反撃されてしまうのだ。

このとき返される技がアキラのⓅⓀ。またこのⓅⓀから技の連携に持っていかれたりする。

ここでVF2・1独特の連携の話をする。ⓅⓀが当たっても相手が倒れないのは[illegible]も紹介したが、この[illegible]れないことによって、[illegible]が強くなっ[illegible]てもいい[illegible]ほどアキラ[illegible]ⓅⓀを当てて[illegible]こからお互いに五分の[illegible]なので、アキラは、80％ぐらいの割合で躍歩を出してくる[illegible]

この連携はリオンの下[illegible]ⓅⓀ[illegible]止めること[illegible]の躍歩をク[illegible]カすことも[illegible]の躍歩が裡門であれ[illegible]クバックでかわすこと[illegible]を使[illegible]こは投[illegible]てくる[illegible]立ちガードをする。



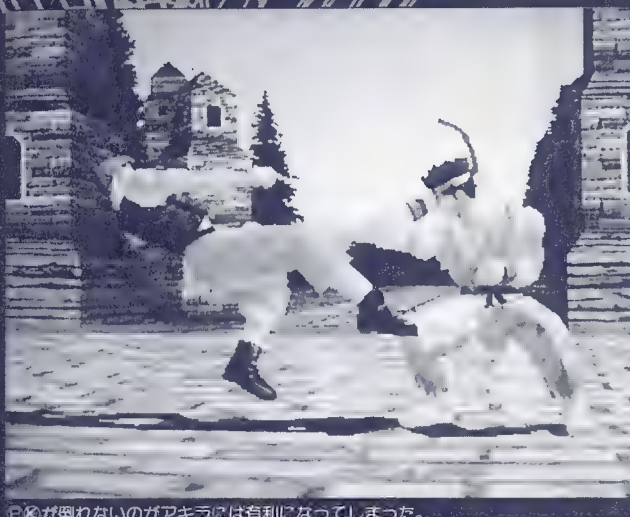


アキラは最強？

今までの説明から、アキラがリオンにとって最大の敵であることはまちがいない。

ここまで完全なキャラにリオンは勝てることができるのだろうかと、少々不安になる。

今回は、アキラの強いと[illegible]ばかりをピックアップした形になってしまったが、リオ[illegible]もアキラ[illegible]手を出さないと[illegible]れればい[illegible]でアキラに勝つための攻略とはどうしたらいいかは、後編に続くということで次回[illegible]はた[illegible]少[illegible]待って[illegible]勝つことができるだろう[illegible]。



ⓅⓀが倒れないのがアキラには有利になってしまった。

今まで、さんざんボコボコにしてくれたアキラ使いのみなさん、ありがとう。

[illegible]

酔拳で八極拳に勝つ

強さゆえなのか?その[illegible]攻めに手を焼いている人も多いはず。

[illegible]

じじいでなんとかなんのか!?アキラ最強時代突入!!

最近、小学生が[illegible]A・B[illegible](崩撃雲身双虎掌)を決めてくるわ、台湾ステップ[illegible]りだわで、何やら[illegible]ーブの兆しがみえ、[illegible]強くなりつつあるアキ[illegible]いて勝つため[illegible]戦以上に[illegible]い技の連携[illegible]のようにスキの少な[illegible]と、止める[illegible]る[illegible]

しかし、こ[illegible]強い相手にこそ、じじい使いには挑戦してもらいたい。

今回は、じじい戦でアキラが取りがちな行動をもとに、攻略を進めていこう。

まずは、接近戦に持ちこめ!

対アキラ戦において、じじいは接近戦を制さないと勝つことは難しいだろう。

巷のアーケードで、じじい使いによく見られる傾向なのだが、中間距離で相手の攻め始めを単飛跳撃(Ⓚ+Ⓖ)や背施肘([illegible]Ⓟ)などでつぶそうとする戦法。

これは確かに有効で楽(離れて出しときゃ勝手に当たってくれるしね)なのだが、対アキラ戦においてはあまり使わないほうがいい。

なぜなら、こちらがⓀ+Ⓖなどを出したい間合いは、アキラ側も躍歩などを出してくるときが多い。そうすると、まずこちらの技はつぶされてしまう。

アキラ側もつぶせるのをいいことに躍歩などで強引に前へ出てくる。

となると、中間距離での勝負は分が悪い。そこで、接近戦に持ちこむわけだ。

接近戦に持ちこむには、当然間合いをつめなければならないわけだが、こちらから近づくよりも、アキラの躍歩などをガードして、その間合いになるときのほうが多いはず。

よって、アキラ戦は躍歩ガード後の読み合いが勝負のカギを握っている。

躍歩・裡門をガードした後の対処法

躍歩をガードした後というのは、ビビって、ついしゃがみⓅを出しがちだが、下段外門でとられやすいので、竜尾脚([illegible]Ⓚ)で対応しよう。



「やっぱり置き置きはだめじゃのう」

この技は、アキラの上、中、下段の外門や躍歩→裡門などの連携をつぶしやすく、タメ[illegible]ージも大き[illegible]めに使っていこう。

外門の[illegible]あるな[illegible]ら、挑[illegible]で空中コ[illegible]みても面白い。



こうなるとアキラも躍歩の[illegible]相手を[illegible]はじめてくるので、そこをすかさず投げてやろう。



「さて何を入れるかのう」

このように、躍歩をガードした後じじいは、アキラに二択をせまれるわけだが、実際のところ↑Ⓚをガードされたら、A・Sなどの大ダメージが待っているので、そんなに楽な読み合いではない。

そこで、[illegible]二択に持ちこむのもいいが、バックダッシュやしゃがみバックダッシュで下がって様子を見るのもいいだろう。

特にしゃがみバックダッシュは、そのまますぐに月牙叉[illegible]を出せるので、通常の二択に変化を持たす意味もふくめてぜひ使ってほしい。

躍歩後の攻防は、お互いの読みがモロに出て、バクチ要素が高いが、ここをなんとかしないとアキラを苦しめることはできないので、対戦相手のクセを見抜き対応していこう。



「ボーッとしてると、こうじゃ」

同じ返し技をく[illegible]イツまたかよ!」と[illegible]気にする奴が[illegible]ことはな[illegible]には死ぬまでワン[illegible]。案外、ウラをかくよ[illegible]合がある(そこそこうまい人によく効く…と思う)。

接近戦では、Ⓟをうまく使え

今度は、接近戦で[illegible]攻めている場合を考えてみよう。

基本的にじじいの攻めは、しゃがみⓅからスタートして、

・中段攻撃([illegible]Ⓚなど)
・下段攻撃([illegible]Ⓟなど)
・投げ(Ⓟ+Ⓖなど)

といった連携になるのだがアキラ側はこうした連携をじじい側のしゃがみⓅが当たっているのにもかかわらず躍歩(裡門)を出してつぶしてくることが多い。この場合だと、[illegible]段攻撃と投げがつぶされてしまい、じじいは手づまりに陥りやすい。

こういうときは、しゃがみⓅから中段攻撃を出すよりも、もう一度しゃがみⓅや立ちⓅを出して、相手を止めよう。

このとき、バックダッシュは最中に躍歩が追いかけてきて当たってしまうので、やめておいたほうがいいだろう。アキラ戦をとりあえずⓅでつぶすのがいい。

あと、躍歩の出始めを見切って、同側後退でかわして投げ、という方法もとれなくはない。

そして、Ⓟで躍歩などをつぶした後なのだが、中段と投げの二択でもいいし、そのま



「技の出始めを[illegible]

そんなぬるい攻撃ではだめだ！

一撃必殺！攻略連続攻撃

VIRTUA FIGHTER2



向側後避でかわし「甘いのう。」



[illegible]二択[illegible]。まⓅを出して、ⓅⓅとつ[illegible]てから二択に持ちこん[illegible]いたろう。

次は、アキラ側が[illegible]Ⓟスタートの[illegible]で来[illegible]まず[illegible]ア[illegible]は、[illegible]表[illegible]門[illegible]投げ[illegible]の二択に[illegible]とか多いはず[illegible]まず最初のしゃがみⓅをガ[illegible]

[illegible]られる場合がある。

きついぞⓅⓀⒼキャンセル下Ⓟ野郎!!

[illegible]ともちこめる。アキラのしゃがみⓅが当たった場合は、[illegible]ガードか、おもいきってⓅを出してみよう。[illegible]アキラ側の二択を止められる場合がある。

[illegible]しゃがみⓅ[illegible]二択[illegible]ⓅⓀⒼ[illegible]二択は、中段と投げを意味する[illegible]

[illegible]があるが、最近、これらの連携を、「これでもかー」とばかりに使ってくる[illegible]手がラ[illegible]まない君[illegible]い



たまには、おもいきって。



[illegible]のやることに反応して[illegible]二択をせまっているわけではないので（つまりⒼキャンセルのときに先行入力でコマンドを入れている）ほぼ自動二択に近い。

通常のしゃがみⓅからの二択は、割と反応で回避できることがあるのだが、この場合ⓅⓀ[illegible]反応するのは[illegible]



人間ワザではない。

対処法はいくつかあるが、とりあえずⓅⓀⒼキャンセルをガードしたら、立ちⓅかⓀなどの出の[illegible]段攻撃を出すが、[illegible]ダッシュで離れて[illegible]か[illegible]これⓀⒼキ[illegible]ガードもあるが難度は高[illegible]

あと、ⓅⓀⒼキャンセルをしゃがみですかした[illegible]は、[illegible]下段外門のえじきにされるぞ。[illegible]しゃがみⓅで止[illegible]バージョン2な[illegible]Ⓟ[illegible]2-1なら[illegible]Ⓟ[illegible]けてやれ。

背後にまわられた場合の対処法

“進歩[illegible]の持つこの安易な[illegible]ント投げにいったい何人のおじいちゃんが涙を飲んだことか（[illegible]級もそうだね）。逃げようものなら「フンフンハッ!!」とA・Sをブチ込まれるし、うかつに打撃を出すと鉄山靠で以上だして、じじいにとって[illegible]

[illegible]に対しアキラは[illegible]せお笑いキャラだよオレは[illegible]ハちょっとキャラリーうけ狙[illegible]

おうかなタイム”であった。

しかし、向側前避（[illegible]Ⓖ）でほとんど対処できるので、進歩裡膀の硬直後、目押しで、通常どおり[illegible]Ⓖを入力してやろう。これでひと安心。

鶴子穿林や投げ抜けされたときも向側前避で対処しよう（注・鶴子穿林の後は硬直中に技をくらうので対処できない[illegible]とか多い）。

あと、進歩裡膀[illegible]鉄山靠や進歩裡膀[illegible]しゃがみダッシュ[illegible]から[illegible]

[illegible]があるが、[illegible]進歩裡[illegible]入[illegible]じじいが向いてい[illegible]る方向から[illegible]この場合、右向き[illegible]とする）[illegible]Ⓚと入力してやろう。面白いタイミングでアキラの技がすかるはずだ。

しかも、アキラが鉄山靠できた場合こちらの蹴りが、「ガイーン」と入って非常に気持ちいい。少し難しいが十分実戦レベルなので、じじい使いならば、ぜひ使ってほしい。

起き攻めについて



最近のアキラ使い[illegible]まず[illegible]はずだ[illegible]



無敵起きをしてくるので、技を重ねづらい。無敵時間を見切って、技を重ねるのにこしたことはないが、かなりのリスクを背負うことになる。

とりあえず安全策としては、まだ相手が無敵時間のときに、こちらのしゃがみⓅを見せておいて、それにつられて出した猛虎など[illegible]立ちガードする。それから返し技を叩き込むのが割と楽なので[illegible]っていける（[illegible]レてくると外門をとってくるので気をつけよう）。

[illegible]しいしゃってどのつ[illegible]

アキラ戦とはなんぞや？

最後に、アキラ戦は[illegible]のスキが命取りなのだが、これは[illegible]なまた違った緊張感があり[illegible]の探り合い[illegible]対戦をより面白くしてくれるのだ[illegible]ことのほうが多いのだが、非常に好きである。みんなもアキラにどんどん乱入して対戦を楽しんでほしい。そしてアキラに勝[illegible]



隠し機体を紹介!



先号で掲載できなかった最終面の攻略と、イカス隠し機体の紹介だ。

担当：KAL

AKAUSAGI
パイロット：[illegible]月小兎美

ビデオシステムのゲームでウサギといえば、そう―かの「ラビオレプス」の自機ではないか―

ラビオレプスとは、'87年に世に出た横スクロールシューティングゲームで、プレイヤーはショット、ニンジン型誘導ミサイルを武器とする「USAGI」を操って、捕らわれの身の王様、その娘、さらにその妹を救い出さねばならない、というもの。

ちなみに、ラビオのときには、ウサギはウサギで、パイロットだとかそういうのはなかった。そして救い出さなければならない人物の1人、王様の娘の妹が、小兎美その人だ。

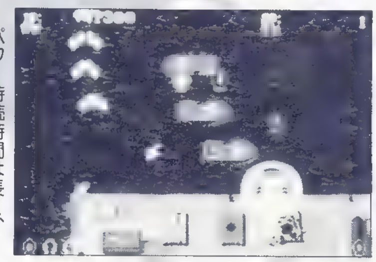
さて肝心の機体紹介だが、赤ウサギは完全に初心者向けの機体といっていいだろう。

パワーアイテムを1つとれば2連装の誘導ミサイルが付き、2つ目をとれば誘導ミサイルが4連装貫通弾となる。

メインショットの弾速もUP。これで最強。つまり、簡単にフルパワーになることができ、途中でやられても復活が楽。またパワー1個取得状態(2段階目)の2連装誘導ミサイルの威力がバカでかいので、攻撃力は上から何本目かに入る。

移動スピードも速い。ボムも使いやすく、自機が一定時間完全無敵になり、敵の体当たりしてダメージを与えられる。ストック数は2個〜4個。





ウサギパワー1個取得。ディアブローンはボムのバリア使用。

パワー持続時間は長く、270発撃ってダウンだ。

ディアブローン パイロット…謎の男

もう片方の隠し機体は、'91年に発売された縦スクロールシューティング「ターボフォース」の自機、ディアブローンだ。

パイロットは謎の男で、プレイ中はシルエットによって分からなくなっている。しかしエンディングできちんと正体を明かしてくれるので心配無用。しかし、この機体のストーリー（セリフ）を見れば、ソニック3の全体のストーリーやら敵の正体が分かる。真の主役的な立場にあるといってもいいだろう。

だが、ディアブローンでの1周目クリアは難しい。なぜか?それは単純に、機体性能がよくないからだ。

パワーは7個もとらなければ最強になれない。

当たり判定が信じられないくらい大きいのも難。そのうえ移動速度が異常に速い（全機中最速!）ので、全て完全パターンにする必要がある。適当にやってよけようとすると、すぐやられてしまうのだ。

やられてしまうと、今度は復活がキツイ。ボムも2個装備の最高2個（!）なので、無駄使いはできないのだ。

また、ディアブローンのボムは2種類あり、1つは後方からの支援攻撃で、これが出ればラッキー。もう1つは長時間無敵になれるバリアだが、こっちが出てしまうとちょっとヤバイ感じ。

さらに、最強状態の持続時間がたった80発分しかない。





最強状態だ!でもあっという間に終わる。ウサギはボムを使用。

次号、ディアブローン攻略!使用コマンドも次号公開だ

次号では、隠し機体のうちディアブローンによる1周目攻略をやるぞ。また、この2機を使用するためのコマンドも次号で公開するのでお楽しみに。

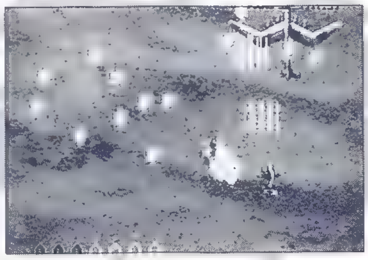
そんなぬるい攻撃ではだめだ！
一撃必殺！攻略連続攻撃

右コース 8面 ボーナスステージ

このボーナスステージは危険だ。まじめにやっててもやられることがある。

中型機が落としてくる爆弾を壊すと㋮を出すのだが、撃ちもらすと画面下で爆発して自機を狙ってとんでくる弾になる。

ここは強気にいかず、下のほうで中型機の動きをトレースするように動いて、確実に爆弾を壊していこう。こんなところでやられたらもったいない。

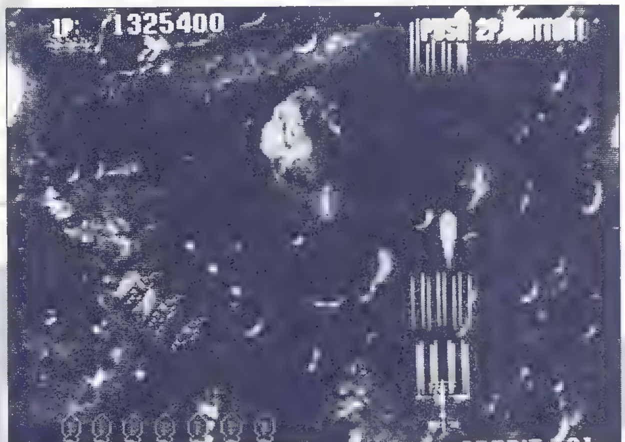

中型機のあとを少し遅れてついていくような感じ。

さて、次は8面（最終面）右側の火星ステージの攻略だ。まだこの右コース7面や中央コースが残っているけど、それは次の機会ということで。

最終面（8面）右側 火星ステージ

前半、中ボスにいくまでは、流星砲台と闘うことになる。

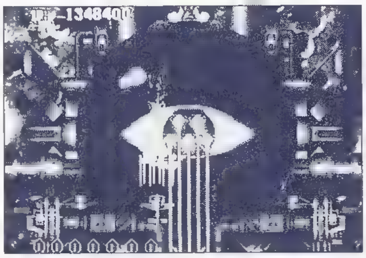
ここは出現順を覚えてしまえばまったく問題のない場面なので、細かな説明は止めておく。一応アドバイスだけしておくと、1個目（真正面に出現）を壊したら右へ行って2個壊し、次に左へ行ってすぐまた右へ戻る、というカンジで動けばきれいに一掃できる。ただし機体による若干の差アリ。



小さい流星砲台は、上下左右斜めの8方向に弾を出す。気を付けていればいい。出現順を覚えきるまでは、危なくなったらすぐボンバー。

火星ステージ中ボス 大怪球おさるステージのコツ

この場所にきたら、写真を参考に（下のレベル表示など）して位置合わせをし、目が開いたところへたっぷりと撃ち込もう。上からおサルが顔をのぞかせたのを合図にするといい。



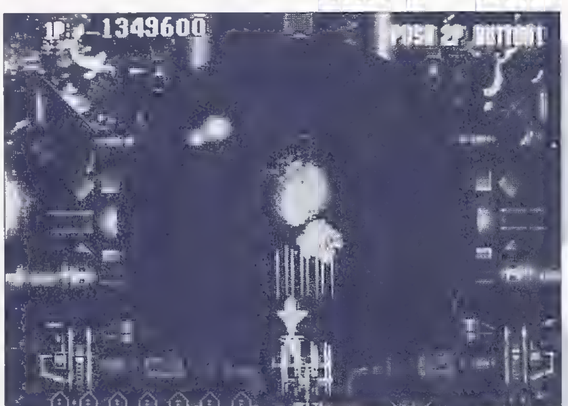
ほかの機体、特にキートンやブラックウィドウ、チャイカ&ブーシカなどはもう少し接近して撃ち込むこと。

目からのレーザーが消えたらすぐに正面へいき、ハッチから出現するおサル集団（おサルが5匹重なっている）に対して撃ち込もう。

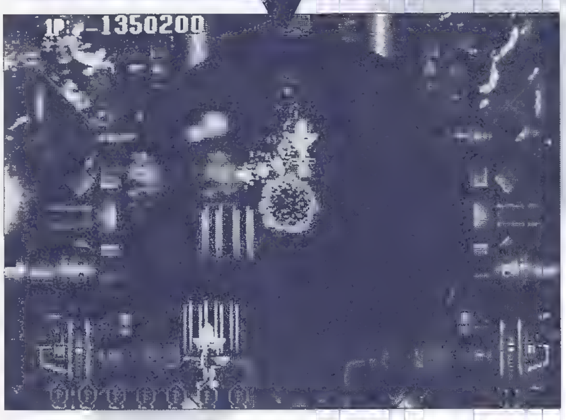
放っておいた場合、おサルは5カ所に分かれ、子ザル弾を出してくる。これは危険なので、おサルが動き出す前に全滅させるのだ。

撃ち込んでいくと、おサルは右側のやつから倒れていく。言いかえると、右側へ移動する予定だったおサルから消えていく、ということで、自機はおサルに合わせて少しずつ左へ行きながら撃ち込もう。

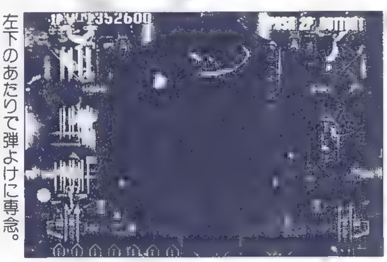
おサルを撃ちつつ左へ移動したら、そのまま大怪球の左端あたりに自機を合わせ、突然現れる砲台に撃ち込む。最左端の砲台を壊したら、そのすぐ右の奥にある砲台を狙い撃ちして破壊し、その頃にたっぷりと飛来しているはずの弾を「左下→上」と移動するようにして回避する。



おサルだ、撃て撃てー!!イルカの溜め撃ちやまおまおレーザーなら一撃。

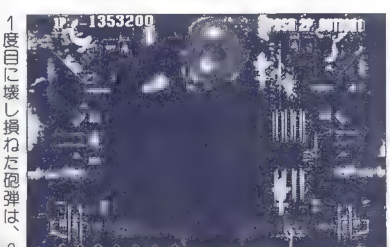


右に行く予定のおサルはもう消えてるので、左へ展開しようとする残るおサルを片づけるだけ。

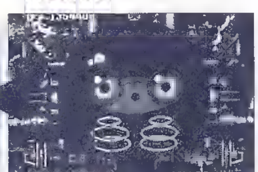

左下のあたりで弾よけに専念。ちゃんと見て動こう。大きく動き過ぎないようにするのがコツ。

一応、左の2砲台を壊したら、LEVEL-4の表示の4の右横まで一気に移動して一瞬止まり、すぐまた右へ移動するという華麗な砲台壊し&弾避けパターンがあるのだが、この中ボスは別に急いで壊さなくてもいいし、砲台は2回目の出現時にどのみち壊せるので、1回目の砲台ラッシュのときは手堅い方法をおすすめしたい。

そのうち目玉が抜けてきて左右に移動しはじめるが、これがきたらはじへ逃げよう。横幅のあるリングレーザーを出してくるからだ。リングレーザーを1回よけたら素早く



1度目に壊し損ねた砲弾は、2度目の出現時に壊せばいいだけのこと。


これがきたら、少し離れて待つ。そしてリングレーザーのあと正面へ行って撃ち込む。


ハッチが開いたらこのように目玉の通りみちに行く。

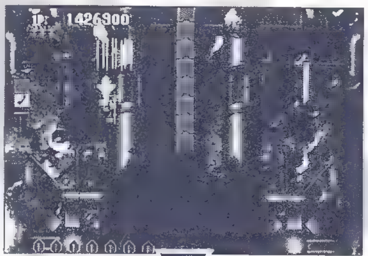

そして本体の目が開いたら、はじめと同様に脇で撃ち込む。このあとはおサル集団だ。

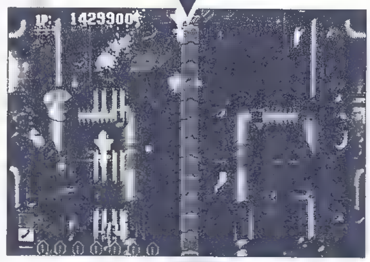
グラブラの行動パターン

AorA' ジグザグに動きながら4回弾を出してくる
⇓
B 上部から現われて全方向に弾を一斉発射する
⋮
C AorA'と同じ
⇩
D 上部から急降下してきて自機めがけて高速弾を狙いうちしてくる
⇓
E Dで消えた側から現われ、ゆっくりとした幅寄せ弾を出してくる。まれに反対側からくることもある。
⇓
F Eで消えた側から現われ、真下へ弾を落としながら反対側へ横切っていく。
⇓
G Fで消えた側からゆらりと現われ、大きな弾を扇状にバラまいてくる。3回続く。
⇓
AorA'に戻るか、最終モードへ。

⇛必ずくる　⇨よくくる　⋯▸たまにくる

正面へ入り、目玉へ撃ち込む。
その後ハッチから小さな目玉が出てきて壊せ〜る弾を出しながら左右へ飛び去っていく。これがきたら、少しあとにまたレーザーを発射するので、スタート時と同じように撃ち込もう。
この頃にはすでに破壊していると思うが、このあと1回キツイ複合攻撃が待っている。これはボムを使ったほうがいい。

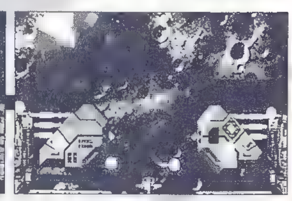

まずはこいつ。そして下に攻撃目標をうつしていって…

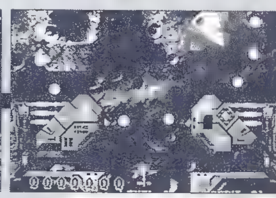

ここにくる。

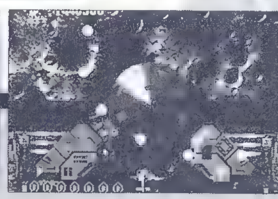
大怪球おサルステーションを抜けると、再び流星砲台が。
まずは左を、次いで右のを破壊し、すぐに右はじまで移動して、火星砲台・ファイアソウルを壊そう。右のファイア・ソウルを壊したら大急ぎで左下へ行き、左のファイアソウルの弾と弾の間に入り込んで、上にいる流星砲台を破壊。その後、弾を出し終えておとなしくなっているファイア・ソウルを壊しておこう。1番下で再び弾を出すからだ。

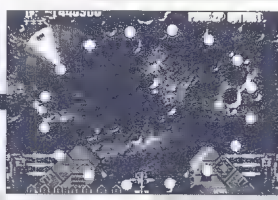
火星ステージボス グラブラ

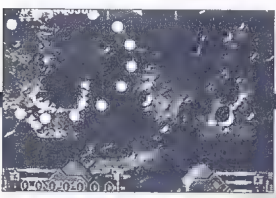
ラストボスは、謎の飛行物体、グラブラだ。
このボスは、一見めちゃくちゃに動き回っているようだが、実はある程度パターンに沿って動いている。そのパターンごとに『半安地』があり、グラブラの動きを見て安地から安地へ移動する、という方法でかなり安全に倒すことができるのだ。
グラブラの攻撃パターン（順番）を表にしておいたので、それと連続写真を見て安地と攻撃パターンを目に焼きつけてほしい。
ただし、グラブラの位置が微妙にズレることがあるので、このときばかりは見て判断してよけてもらうしかない。
それと、撃ち込んでグラブラを赤くすると、最終形態にモードが変更される。このモードになったらボムを使うのが一番安全かつ確実だ。

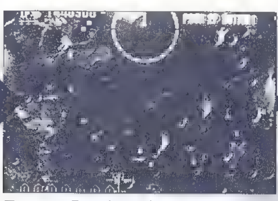

AorA'の安地はココ。Eの縦棒の上だ。

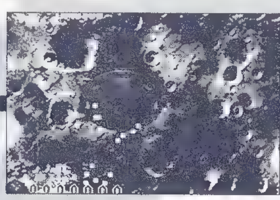

グラブラが最初右に行くとA'。1回目。

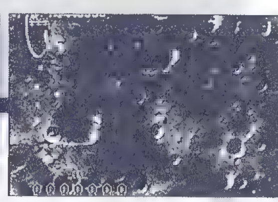

A'2回目。

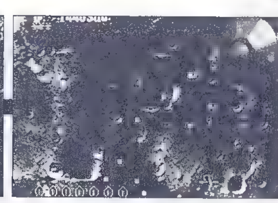

A'3回目。これをやり過ごしたら、すぐに次の安地へ動かなければいけない。

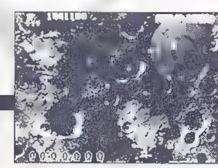

A'4回目の安地はココ。左のEの縦棒の上。Aなら4回目まで初めの安地にいていいのだが……

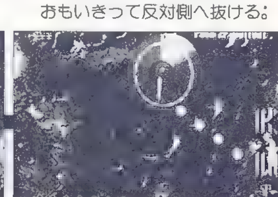

B。このBの安地がココなので、どのみち動くことになる。

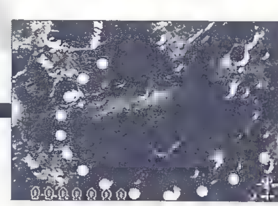

D。正面から急降下してきたら、急いで左右どちらかへ逃げればやられない。

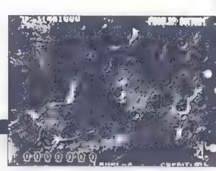

E。ゆっくり現れ、自機めがけて"幅寄せ弾"を出してくる。

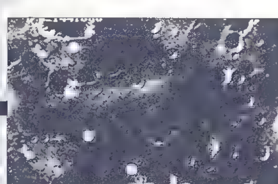

Eの続き。幅寄せ弾は、少しずつ反対側へ移動して避ける。

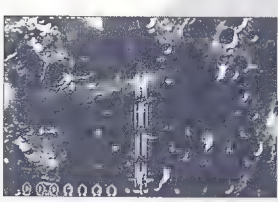

これもE。まれに、Dでグラブラが消えたのと反対側から出現する。こんなときは、粒弾のスキ間（パパパパ…パパパパと撃ってくる）を抜っておもいきって反対側へ抜ける。


F。Eで画面端まで行ったら、そのまま端こくっついて弾を撃ってれば安地。


G。Fで消えていった側から出現し、弾をバラまく。が、Fと同じ場所にいればOK。


Gの2回目。Gは計3回くるが、1回目と2回までは動かなくていい。3回目だけは、よく見て微調整する必要がある。


Gが3回きたあとは、AorA'に戻って、これで1周。


ダメージをあたえてグラブラを赤くすると、突然最終モードに。ボンバーで安定しよう。

VSプラトニックツインズを攻略

超人学園ゴウカイザー

イラストレーション／大張正己（STUDIO G−1）

ゴウカイザーと神龍以外の8キャラVSプラトニックツインズ。これで全キャラクリアできるぞ！

担当：M.D.S.−ジョッキー★笹岡

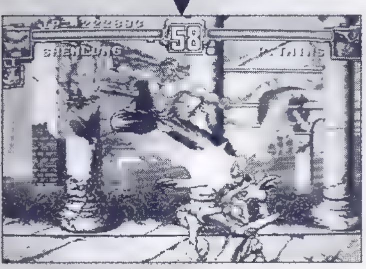
全キャラ共通基本パターン

プラトニックツインズは、とにかく強い。
まともにやったら、まず勝てないといっていいだろう。
そのためか、どのキャラクターも、必殺技はほとんど出した瞬間返し技をくらうのがオチである。
なので、全キャラ共通で、通常技主体の攻めになる。
さて、その攻め方というと…。

基本パターン① 跳び込む法

これは、先号での攻略でも紹介した、ラウンドが始まってすぐに跳び込んで連続技を入れる方法。
連続技が強力なキャラクターは、かなりバクチになるがこの方法を使ってみるといいだろう。そこそこに有効だ。
スタートしたら、とりあえずバックダッシュして端までさがり、間合いをよく見て、ジャンプ大攻撃。
当たったら、着地してそのまま連続技を入れてやる。
うまいこと当たればラッキーだが、ガードされたり返されたりすることもあるので、そのときはアンラッキーと思ってあきらめよう。
この方法は、必ず1ラウンド1回のみにしておこう。
なぜなら、奴の体力が減っていると、返してくる確率が上がってくるからだ。
1ラウンドに1回、開幕直後の跳び込み。かなりバクチだ。

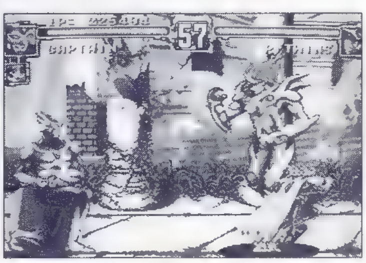

とりあえず離れて…。


このへんから、ジャンプ大攻撃。


当然、反撃されることもあるので、これはしょうがない。

基本パターン② 化身転髪

これも先月で少し紹介したが、トレース技として化身転髪を覚えておく方法だ。
この方法の利点は、どのキャラクターでも使えるという点。
とりあえず、スキあらば化身転髪を画面に出しておく。
そして、自分は画面の端にさがって待つ。


化身を出しておいて、さがって待つ。

さらに、奴が化身転髪に誘われて、突進して来たらしめたものだ。
この突進を完全にガードしたのち、そのスキに連続技をたたき込むのだ。
どのキャラでも使えるパターンなので、各キャラとも、常に化身転髪を出しつつ、自分のパターンと合わせて使っていくといいだろう。

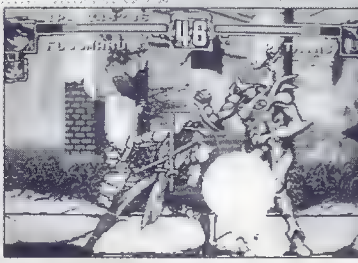

突進して来たらこっちのもの。


連続技をたたき込もう。

基本パターン③ 大技をガードして反撃

これはちょっと消極的な方法になるが、使えるキャラは、これだけで勝ててしまうというグッドな方法。
まず、相手の大パンチもしくは大キックをガードする。
そして、ガードしたあとに、すかさず〝出の速く、リーチのある攻撃〟で反撃する。


奴の大攻撃をガードしたら…、


立ち大パンチなど、出の速い攻撃で反撃。

これに適した攻撃を持ったキャラは、不動丸、京介ぐらい。どちらも立ち大パンチが使える。
　また、奴が大の攻撃をスカることがよくある。
　このスカったときにも攻撃することが可能だ。奴の動き方をよく観察して、ちゃんとスカったところに入れられるようにしよう。


スカったときにも反応して攻撃しよう。

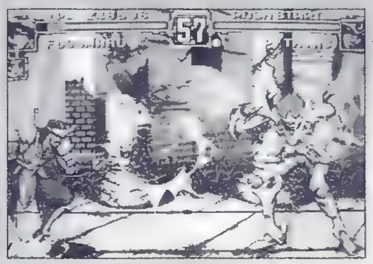
　スカったときには、スティンガーの立ち大キック、ブライダーの大足、キャプテンスマッシャーなども狙えるので、できれば狙っていこう。
　ただし、このパターンは、ミスるととんでもない反撃をくらうので、キチンと奴の攻
　ここからは各キャラクター別に倒し方をみていこうと思う。
　基本的に、化身転髪はどのキャラも覚えておきたい。

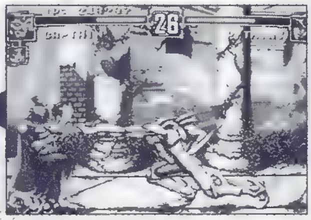
キャラクター別の倒し方

そのうえで、化身転髪を出しながら、これらのパターンを実行していくと良好だ。
　でも、中には化身転髪を出す以外どーしよーもないヤツもいる……でもまあがんばってやってみて。

キャプテンアトランティス

奴のしゃがみ大パンチ、大撃を見切って当てていかないとダメだ。
　ガードされたりスカったりすると、必ず反撃されてしまうのだ。
　足などがスカったとき、またはガードしたあとなどに、小のキャプテンスマッシャーで反撃しよう。
　当たったら、化身転髪を出して待つ。


ただし、ガードされたら、手痛い反撃がくる。

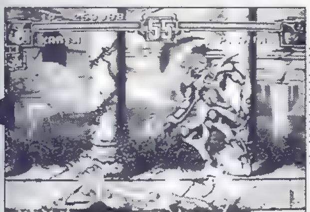

奴の技をガードしたら…、


リバーサル（の気持ち）で小スマッシャー。

　そして、奴がスキをみせたなら小スマッシャー、奴が突進してきたら、ガードしてから、小足払い→小スマッシャーを入れてやる。
　奴の体力が減って来たら、むやみにスマッシャーを出すのはやめよう。逆に反撃されてしまうぞ。

かりんちゃん

スタート直後は、大スライディングを連打してるとよく当たる。
　しゃがみ大パンチ、大足払いなどをガードしたら、大スライディングで反撃できるぞ。
　一度転ばせたなら、もちろん化身転髪を出しておこう。これに誘われて奴が突進して来れば、ガードしたあとに、しゃがみ大パンチ→如意棒の大がつながるぞ。
　自分の体力ゲージが赤くなってしまったら、イチかバチか、離れて火炎連峰を連発してみよう。意外とヒットしてくれることが多く、それだけで勝ててしまうことも多いのだ。


大スラで反撃。減らないけど転ばせられる。


しゃがみ大パンチ→如意棒。つながるぞ。


火炎連峰がかなり使える。一発逆転だ。

不動丸

奴のしゃがみ大パンチ、立ち大パンチ、大足払いなどのスキに、こちらの立ち大パンチを入れる。これだけでほぼ勝ててしまうぞ。


スキあらば、立ち大パンチ。強いぞ。

　したがって、不動丸は始まったらさがってガードして待つのみ。
　ひとつ気をつけたいのは、奴のダッシュ投げ。いきなり来るのでほとんどかわすのはムリだが、一応足払いなどで、ダッシュしてくる所を追い返せるので、危ないと思ったら小足払いを単発で出そう。くれぐれも連打してはいけない。奴の反撃の的になってしまう。

マリオン様

マリオンは、ほとんどまともに勝つ方法が見つかっていない。
　なので、マリオンは、とりあえず離れて、強引に化身転髪を出していくしかないだろう。


こいつはとにかく化身を出していこう。

　それで、奴が突進してくるのを待って、ガード後に立ち大パンチ→大グライディングモードの連続技を入れていこう。
　めいっぱい離れた間合いなら、一応グランドウォッシャーが使えるぞ。近いとダメだが。

シャイア

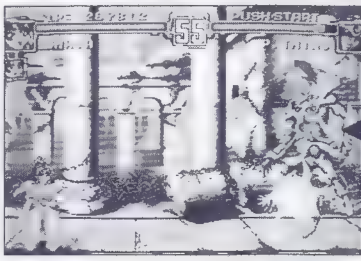
かなり楽勝な部類に入るキャラ。
　離れて、シャイアのレバー前入れの大足払い（三角形を描き前に長く飛ぶヤツ）を連発するだけでいい。
　間合いは、その大足払いがギリギリガードされるくらいが望ましい。
　一度ガードさせたら、その場で同じ技を連発していれば

そのうちくらってくれるぞ。あとはそのパターンのくり返していける。

もし近づかれてしまったら、逃げジャンプ大パンチ、もしくはレバー後ろの大足払いなどが使える。逃げジャンプ大パンチは昇りで出すとよくくらってくれるぞ。



この大足払い。これをこのぐらいから連発すると…、



そのうちくらってくれる。このくり返し。

とにかく、近づかれなければほぼ勝ち。しまっていこう。

紫紅京介

京介は、とりあえず不動丸と同じようなパターンが使える。

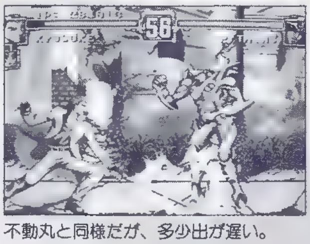
奴のしゃがみ大パンチ、大足をガードしたら、すかさず立ち大パンチを連打しよう。不動丸よりも多少出が遅いので、要連打だ。



近づかれたら逃げ大パンチ。よく当たる。

京介は召喚するよりも、やはり化身転髪を出したほうがいいので、召喚するヒマがあったら化身を出そう。また、体力が赤く光ってしまったら、超必殺技を狙ってみてもいい。少し離れたところからいきなり出してみると、意外と当たりに来てくれるのだ。

あとはひたすら待って、立ち大パンチで反撃。



不動丸と同様だが、多少出が遅い。

ヘルスティンガー

スティンガーも、これまた困った野郎で、化身転髪を出すほかに、勝てる方法が見つかっていない。

とりあえず化身転髪を出したら、端にさがって待機しよう。

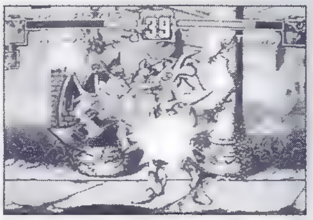
そして、奴が突っ込んで来たら、しゃがみ大パンチ→トレッドアゴーゴー（大）を決めてやる。これがかなり威力が高いので、有効である。

スティンガーは、一応立ち大キックも使えるが、普通に出したのではダメだ。



化身優先。召喚するのはあとまわしだ。

化身を出していて、奴に化身が攻撃を当ててるときや、誘われて奴がパンチをスカったときなどに、立ち大キックを入れてやろう。これで少しでも体力を減らせればOKだ。



しゃがみ大パンチ→大トレッドアゴーゴー。

ブライダー

ブライダーは、開幕いきなりブライダーハリケーンを出すと、よく当たってくれるぞ。

また、最初離れてからの跳び込み法が有効なキャラクターでもある。跳び込んで連続技（ジャンプ大キック→立ち大パンチ→ブライダーハリケーン大）を入れてやろう。

転ばせたら、すかさずやはり化身転髪を出して、待ち態勢に入ろう。突進して来たらガードしてから立ち大パンチ

一応立ち大キックが攻撃に使える。



→大ブライダーハリケーンだぞ。

しゃがみ大パンチや大足払いをガードしたあとは、大スライディングで反撃してやろう。

跳び込みが決まれば、かなり有効な試合になるハズ。

やっぱり化身転髪がポイント

とりあえずどのキャラを使うにしても、化身転髪を使うことが最重要ポイント。これさえあれば、どのキャラでも勝てる見込みがあるぞ。

逆に、化身転髪がないと一気に負けムード。トレースしてなかった！なんてことのないようにしたい。

また、よくあるのが、化身転髪を取ったあとから、ほかの技をトレースしてしまうといった失敗。

これをやると取り返しがつかないので、トレースするときには細心の注意をはらってやろう。

あとは、キミのがんばり次第だ。がんばってプラトニックツインズを倒して、ラスボスの王牙を見よう。

次回はこの8キャラを使っての王牙攻略だ。

6面以降は正にパターン

パルスター

1月も前だけど、CDが出ました。
こいつは必聴と言っておこう。

担当：Ace

アンケート葉書を読むと、このゲームにしても沙羅曼蛇2とかにしても結構好きな（期待している）人が多いようだ。思っていたより横シューティングの人気があるのが嬉しいかぎり。これからも横シューの火を消さないように、皆さん温かい目で見守ってくださいね（残念なことに今回は2ページだけど）。

6面概要

この面の中盤以降の復活地点はラスボス以外すべて辛いので覚悟しよう。幸いこのゲームはコンティニューでも面の初めに戻されず、復活地点からプレイできるのでコンティニューに向いているゲームだ。慣れれば大したことなくても、慣れるまでに結構な労力を消費する。とにかくコンティニューで（すでに金持ちか家庭用を意識）モノにしよう。

安全重視パターン

面構成を見れば一目瞭然だろうが、ここは5面の続き。ただ、前ボス戦中はなかった水の「流れ」が、この面になるとおまけで付いてくる。2面の滝ほどではないだろうが、これも注意しておこう。まァ、前半だけに限った話だ。

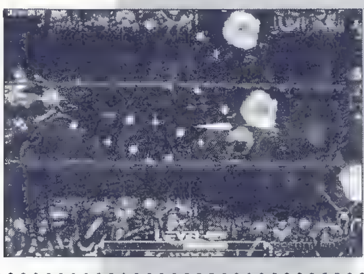
この面のイオの向きは右下45土度。固定で進むならこれが一番いい角度だ。

さて、始まったら上の穴からザコが編隊を成して飛んでくる。弾を多くばらまくので、復活時はきちんと誘導しよう。

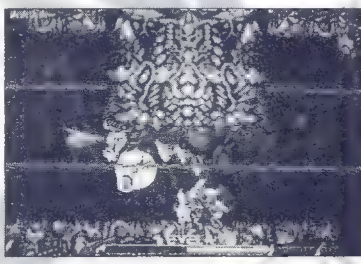
そして前面に出てきた甲羅を飛ばすザコに似た感じの白いザコ。似てはいるが甲羅がより硬く、壁で跳ね回るので、嫌な敵となる。幸い本体はレベル3溜めショット1発なので早めに処理しよう。ここを抜けたら早めに上に抜けて、種をばらまく砲台を下からのザコ編隊が来る前に処理しておこう。

そして、この面には壊せない敵（という言い方で良いのやら）の登場。くるくる回るのと、カニみたいなのとがいる。カニは後半なのでとりあえず後回し。くるくる回るほうだが、最初に登場のやつは下を通って抜けよう。次に白い中ザコが出てくるからだ。こいつはゲーム全般を通して強敵の部類に属す。中盤の復活時は特に、だ。

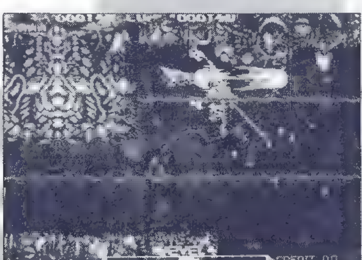
この白中ザコは、ゆっくり前進しながら上下にホーミングする子ザコを吐くが、これが装備（ゲーム中の装備、もしくは連射装置を指す）が足りないと泣けてくる強さだ。このザコの対処法は、本体を



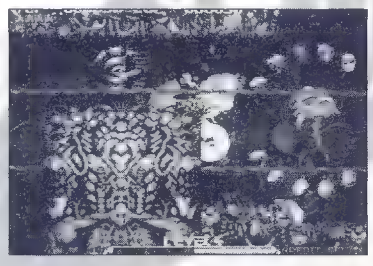
ここでは下から上へ。



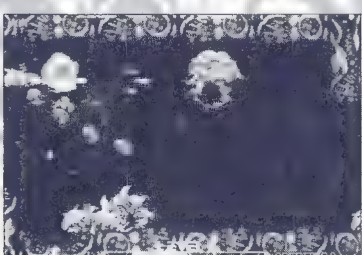
跳ね回らせたらおしまい。



先に処理しよう。



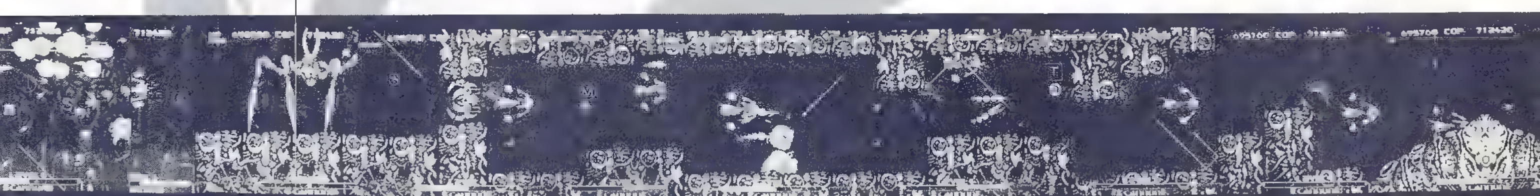
下から抜ければ下からのザコが壁で潰れてくれる。



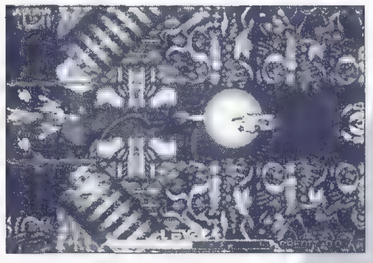
復活時、かなり押される。

○＝重要、□＝どちらでもない、白ヌキ文字＝不要。

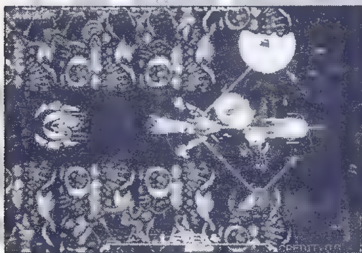
中間復活点②



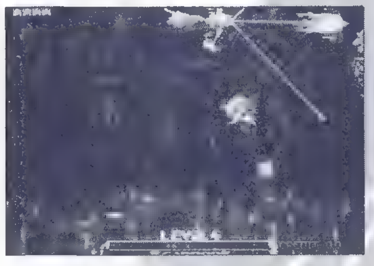
確実に殺すということ。硬いからといって逃げて、次の敵に目を向けようものなら、装備があっても後ろから襲われて危ない目に遭う。中盤復活時の「よくあるパターン」だ。そうならないように、子供のほうは本体の真正面一番後ろで溜めショットか連射ショットのレベル3で対応しよう。
次は上と下からザコがうようよ。ここは連射ショットで壊してボイジャーでガードしていれば何も問題なかろう。抜けるときは後ろまで引きつけよう。


ゆっくりいけばいくほどいい。

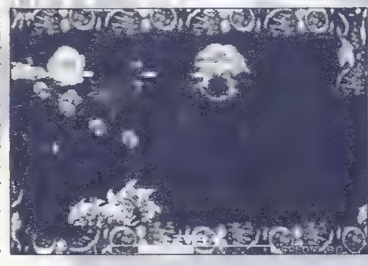
次、3枚のくるくる。スピードが（通常通り）最速なら2枚一気に抜けられる。たとえるならスーパーマ○オのファイアバーを何も考えずBダッシュで抜けるような感じだ。スクロールの都合上、3枚抜けられはいのがちょっと物足りないが。


こんな感じで当てよう。

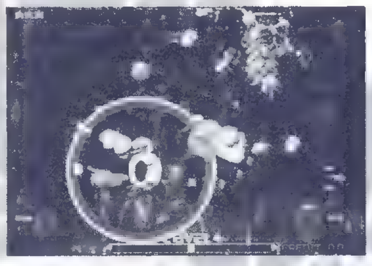
抜けると上に多ウェイ、下にハッチ。多分Fレーザーを装備しているだろうが、それを当てよう。そしてここから中盤だ。
フル装備でなら問題もないかもしれないが、ここは特に難しい復活地点でもあるので、パターンで進もう。
スピードとRレーザーがまず出現。ここでビット付きの緑中ザコが画面上にいくのでここを1発溜めショットを当てておこう。


少しでも楽にしておこう。

復活時はレベル3にしようとすると、Rレーザーを逃してしまうことになるので、そこは妥協しよう。もう1度画面に現れるときに、今度は耐えられるだけ耐えてレベル3を入れよう。ここで倒しておかないと、そろそろ登場しているであろう白中ザコの対応が間に合わなくなりがちだ。もし長引くようでも、ビームをなるべく正面で避けるようにしておこう。

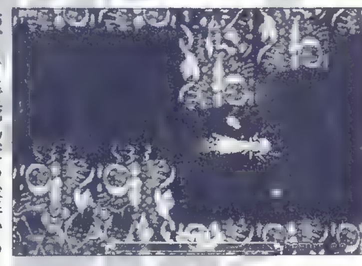

正面で耐えられるだけ耐えよう。

中盤はとにかく敵から逃げない、ということが重要。溜めと連射の使い分けができれば苦労は少なくて済む。進むうちにNビームもイオも出るので、そこまで耐えきろう。

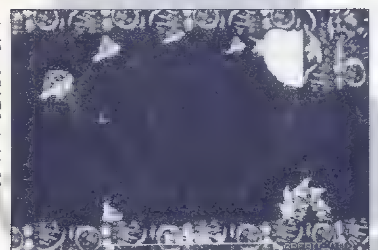

どうしてもだめならボンバーで切り抜けることも。

後半に差し掛かる前に、壊せないクモだかカニだかが出現。これはスピードが2段階あれば（1段階以下は試していないだけ）上をスッと抜けられる。レバー入れっぱなしで抜けられる分、下よりも気遣いが要らないので楽だ。なお、ここで死んだら後半からだ。


この足が降りたら前へ。

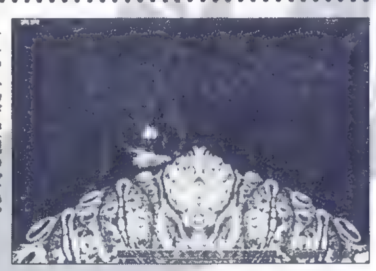

光る床に注意。

後半は復活でなければ何も問題なし。イオで地上の白中ザコが分裂する前に倒しておけば何も死ぬ要素はない。とりあえず地上の床の爆発で死ぬということは知っておこう。
問題は復活時。装備の面で空中、地上の両白中ザコが結構まずい。一応優先順位としては空中ザコを先に持ってこよう。空中ザコを倒したら地上に溜めを撃ちにいくが万が一間に合わないようなら、光子ミサイルでも壊しきれるものではないので、分裂弾は壁際で避けよう。反射角にインチキは一応ないはずだ。
あとはボスだけ。安地もあるし、ここで一息つこう。


これでも安心できない。

6面ボス イブプロフェン

！な、このボス。戦い方は2通り。安地を使うか、そうでないか。安地派ならイオを真上に向けて写真の位置に潜り込もう。復活時の装備が心許ない状態でも使用可能だ。

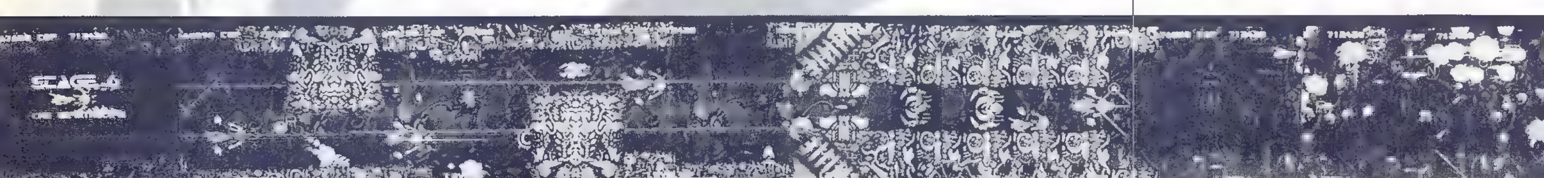

ここらへんが安地っぽい。

稼ぐか普通に戦いたいならイオを右下深く向けて左上で粘っていよう。念のため攻撃方法は、頭から多ウェイ弾と、4つの穴から角突き出しとザコ放出。それと弱点の首からレーザー。この攻撃がループする。が、基本的には安地使用がいいだろう。

稼ぎポイント

基本的に他の面とも同じく、ザコを吐く敵や分裂する敵をターゲットにしよう。この面なら白い中ザコやボスなどが対象になる。
とにかく数多く殺そう、ということ。もう1つ、光子ミサイルを拾わないのも実はポイントだ。

中間復活地点①



一番きっつい上級　タイムトライアルに挑戦しよう!

ALPINE RACER

旗門の位置を覚え、ラインを決めていこう!

担当：スキー歴24年　ずるずる

タイムトライアル TECHNICAL
上級
EXTREME FANG

全63旗巾!・63回のターンでゴールへ!

上級コースマップ



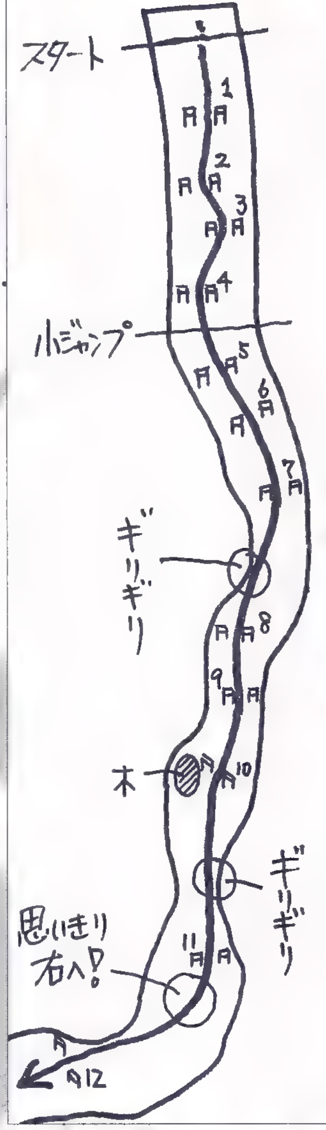
旗門の数は63。1本でも不通過すれば正式なゴールと認められないという厳しいルールを持ったものがタイムトライアル。

今回の攻略コースは上級「EXTREME FANG」。

その名の通りのコース認定となっている。上級だけにかなり難しいといっていい。

そのコースを全63旗門の立っている位置を図で説明しつつ、楽に通過できる、攻めることができるようにしたい。

旗門の配置は、間の長いもの短いものといろいろあるので、まずその位置を覚えることが重要。とくに間隔の短いところは、完璧に覚えないとクリアは難しいぞ!



A区間

第1から第12旗門がA区間。第1旗門を右寄りで抜けたら、第2から第4旗門まで、インを通るように通過。

第5旗門が見えない。右寄りを滑り、確実に抜け、すぐ左にある第6旗門を抜ける。

第7、第8旗門を右、左とインを突いて抜け、第9旗門を真ん中から抜け、第10旗門をインから抜けたら次の左カーブのインの壁ギリギリにラインを取っていく。

そのインからさらに左に滑り、次の第11旗門をできるだけ左から進入する。

第11旗門を左から進入したら、きつい右カーブのインを通りながらイン側にある第12旗門を目指す。ふくらむな!

B区間

第12から第21旗門がB区間。ふんばりながら第12旗門を抜けたら左にある第13旗門へ。コースなりに第14から16旗門をインを抜け通過。

凸凹を滑り、右寄りに斜め設定されている第17旗門（間が狭い!）をできるだけ直線で抜け、長い急斜面へ。

第18旗門を右へ抜け、第19旗門を、左に曲がりながら抜け、第20旗門のインを通過したら大ジャンプへ。

ここの大ジャンプは、インから入ると次の旗門に入れなくなるので、アウトから左にジャンプし、第21旗門へ進む。



C区間

第21から第29旗門がC区間。右から進入し第21旗門を通過したら、そのまま深回りをして、次の第22旗門を左から進入していく。

第23旗門を少しきつめに右へ滑り、第24旗門を右寄りから楽に進入できるようにする。

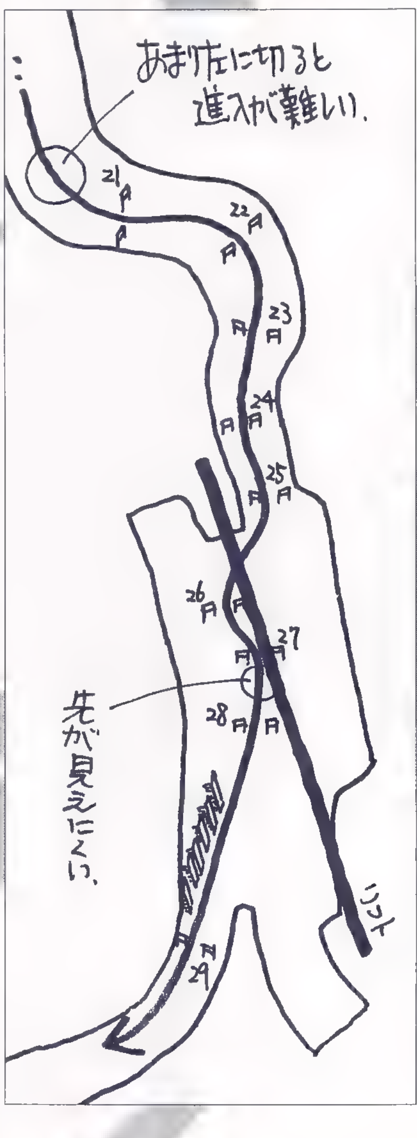
第25旗門をコースなりに抜けていくのだが、次の第26旗門は、リフトの下を抜けた右側にあるので、すぐラインを右へ移すことを忘れないこと。

第26旗門をインを突きながら抜ける。次の第27旗門は、すぐある。さらに左に少し振ってあるので、しっかりエッジを効かして左へ進む。

第27旗門を抜けたら広いコースを右へ滑っていく。その途中に第28旗門がある。あせらず大きく滑らかな弧を描いて通過していく。

すぐ先の右側にあるナムコの看板に気を付け、インを突き、細くなるコースへ。

第29旗門を抜けたら右へ。



D区間

第29から第37旗門がD区間。第29旗門を緩やかに右にターンしながら滑り次の旗門へ。直線部にある第30旗門だが、第31旗門からきつ〜いターンが続くため、その準備のため、やや右から回り込んで滑る。

第31旗門から第35旗門は、このコース最大の難所。ライン取りを間違うと、ジャンプしすぎて旗門が見えず、不通過になってしまうのだ。

これを最小限に抑えるため、まずライン取りを確認。

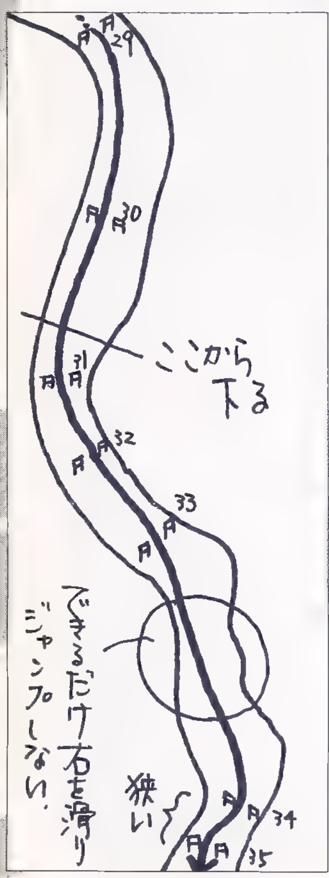
重要なのは、第31から第33旗門までのライン。ここを、凸凹になっているコースの凹、谷の部分を滑るようにし、ジャンプしないようにする。

第31旗門を右寄りから進入、そこから第32旗門も右寄りから進入し、次の第33旗門をできる限り左寄りから進入する。

このラインが取れると、ジャンプしにくい凹のライン上が右にあるため、入りやすくなる。ふくらむと大ジャンプし、第34旗門を越えてしまう。

ジャンプせずに滑れたら、左寄りに第34旗門、すぐ右に第35旗門があるので、必死に切り返すようにしよう。

あとはコースなりに第36、37旗門をインから抜ける。



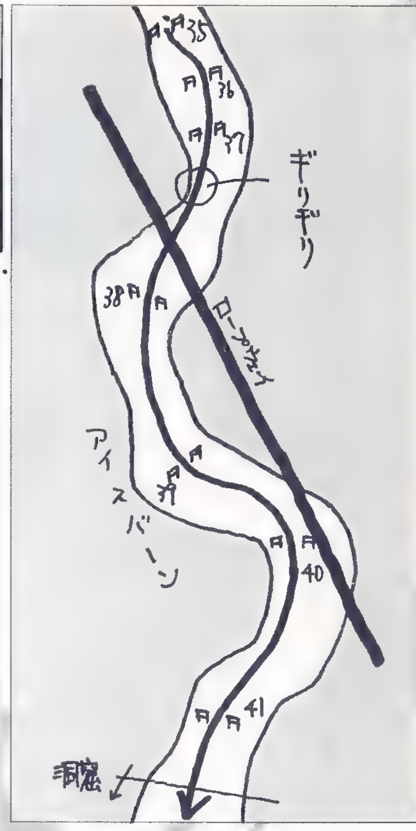
E区間

第37から第41旗門がE区間。ここの区間は、基本的にはコースなりに滑ればいい。だが、下がアイスバーンらしく、グリップが悪そうなので、あまり無理な切り返しはしないようにしたい。

できるだけ大きな弧で一つずつ旗門を抜けていこう。

旗門に入る前から弧を作っていくのがポイント。

さあ洞窟へ。



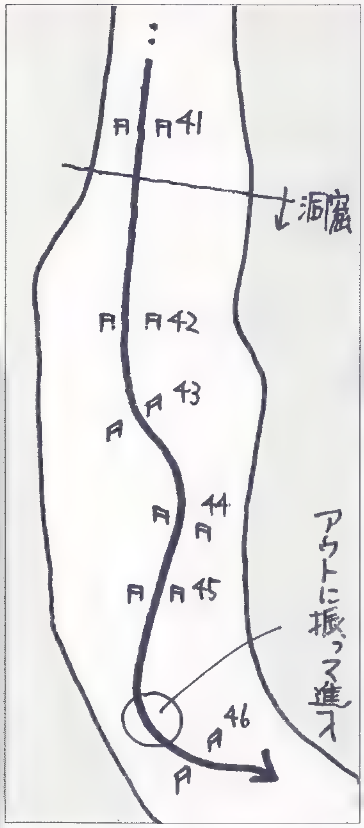
F区間

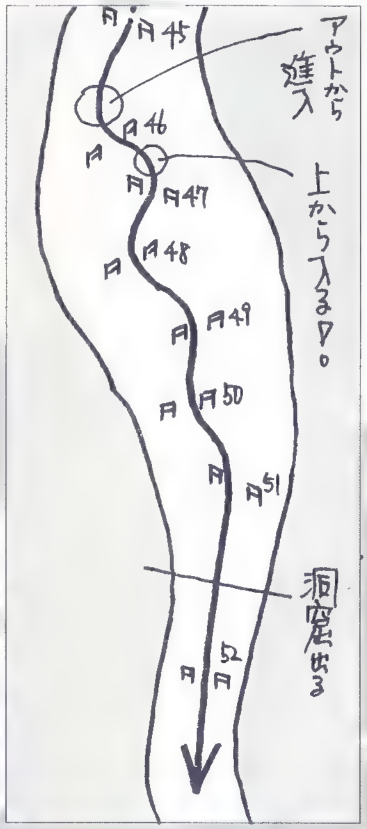
第41から第46旗門がF区間。洞窟内の旗門は、間隔が短いため、すごく難しく思えるが、しっかりラインを組んでいくとそう難しないところとなる。インから抜けるだけがラインではない。

第41旗門を通過したらやや右に寄り、第42旗門を右から抜け、すぐ次の第43旗門を右から進入できるようにする。

次の第44旗門まで少し間がある。ここで少し左にふくらんで、第44旗門を左から入れるようにする。そのまま右にターンしながら次の第45旗門も抜けていく。

次の第46旗門までまた少し間がある。次の旗門は、左にあるので、左に行きがちだが、ここは、かなり右から回り込むようにして進入をしていく。





G区間

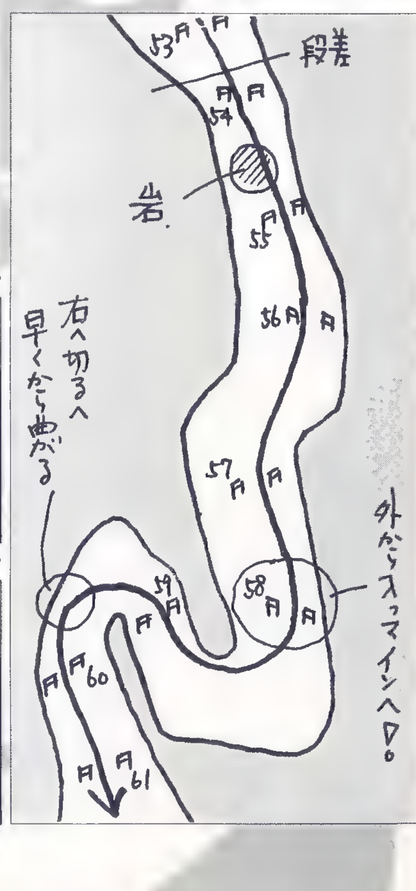
第46から第53旗門がG区間。大きく右から回り込み、第46旗門に進入する。このラインで進入できると、次の第47旗門を上から入ることができる。すばやい切り返しが必要。

第47旗門を上から進入できると、通過すると同時に右に寄れるので、次の第48旗門を右から進入できるようになる。

第46、47、48旗門は、1ずつ覚えるのではなく、1つの流れで覚えるようにしたい。

第49旗門をやや左寄りに抜け、すぐ第50旗門へ右へターン。エッジを効かして第51、第52旗門をインから抜ける。

洞窟を抜けて真っすぐ滑ったところで第53旗門を通過。



H区間

第53から第61旗門がH区間。第53旗門を抜けたら少し右へ滑り、第54旗門へ。

右に岩があるコースを左に抜け、小ジャンプした先に第55旗門がある。見えないのであまり動かないほうがいい。

第55旗門を抜けたら第56、第57旗門をコースなりに滑る。

第58旗門への進入は、次の旗門がかなり右にあることを考え、かなり左から回り込むようにして進入し、右ギリギリで次の第59旗門へ。

次の第60旗門もきついので、右にふくらんで回り込むようにして抜け、第61旗門へ進む。

I区間

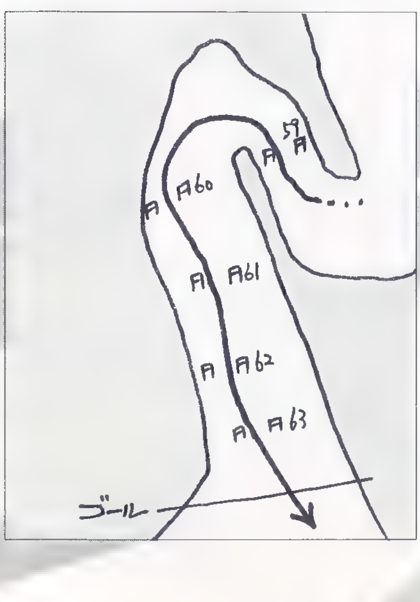
第61から第63旗門がI区間。第61旗門からはあとはストレートに近いラインになる。あまり左右に振らないように気をつけて滑る。

第63旗門を抜けたあとは、右へターンせず、そのまま真っすぐ降りていって減速させないようにしよう。

2分を切ろう!

ポイントはA区間の後半、D区間の中盤、E、F区間の洞窟内、そしてH区間の後半。

落ち着いてエッジングして2分を切るのを目標にしよう。



ブロッコリーインフォメーション vol.3

コスパ in ツインスター2

1995年12月17日（日）13：30〜17：45

場所：ツインスター（東京都新宿区神楽坂2-11）

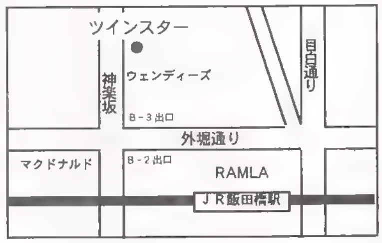
前売：3000円（当日：男性4000円 女性3500円）

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）

または渋谷コスパショップ（03-3770-3383）にて好評発売中。

お問合せは……ブロッコリーコスパ実行委員会

☎ 03-5387-6781



コミックキャッスル ゲームスペシャル in サンシャイン2

ゲーム系同人誌の展示即売会

コスプレOK!
(サークル参加者のみ)

日時：1996年1月14日（日）11:00〜15:00

場所：池袋サンシャイン・ワールドインパートマート4F

募集：募集好調につき600スペースに拡大

コミックキャッスル VOL. 7

〜ニューイヤーダッシュ in サンシャイン〜

オールジャンルの同人誌即売会

コスプレ不可

日時：1996年1月15日（祝）10:30〜15:00

場所：池袋サンシャイン・文化会館2F Dホール

募集：800スペース

サークル参加申込は、11月30日まで！（当日消印有効）

また、お問い合せは、☎ 03-3921-3340（AM10:00〜PM5:00）コミックキャッスル準備会まで

●ゴウカイザー・コミック・アンソロジー●

超人学園ゴウカイザー™

〜ハイブリッド・コミック・マトリックス〜

A5版180頁

価格950円（税込）

企画・編集（株）ブロッコリー

© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.



超人学園ゴウカイザー™

〜ハイブリッドヴォーカルコレクション〜

全9曲45分

2500円（税込）

企画・製作・販売（株）ブロッコリー

© 1995 TECHNOS JAPAN CORP.

CDもよろしくネ♥

イラスト：大張正己

通信販売及びお問い合せ

（株）ブロッコリーでは上記商品の通信販売を行なっています。ご希望の方は、商品の合計金額分（送料300円 CDは送料サービス）の郵便局の定額小為替と宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上

〒178 東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリー（☎ 03-5387-6781）まで

お待たせしました。11月下旬、遂にOPEN!!

トライ アミューズメントタワー

TRY AMUSEMENT TOWER in 秋葉原

うわさの「レトロゲームフロア」5F・6F・7Fを 一気に紹介!!

〈リクエスト協力：ゲーメスト編集部様〉

7F リクエストレトロゲームフロア

- 忍者くん
- ソロモンの鍵
- 最後の忍道
- ワンダーボーイ
- ASO
- スターフォース
- 虎への道
- テディボーイブルース
- ピットフォールII
- ゲイングランド
- 妖怪道中記
- レディバグ
- ツインビー
- 黄金の城
- UFO戦士ようこちゃん
- プーヤン
- 恋のホットロック
- ごんべえのあいむそ～り～
- ロードファイター
- 青春スキャンダル
- バンクパニック
- トロピカルエンジェル
- グレートソードマン
- ガッタンゴットン

6F レトロゲームフロア

- グラディウス
- エグゼドエグゼス
- 魔界村
- SDI
- スクランブルフォーメーション
- 影の伝説
- ルパン三世
- ジャンプバグ
- アーガス
- ムーンクレスタ
- クラッシュローラー
- リバーパトロール
- 怒
- ボンジャック
- ダライアス
- チャンピオンベースボール
- ドルアーガの塔
- 飛竜の拳
- タイムトンネル
- ニューラリーX
- リブルラブル
- フォゾン
- ジャングルキング
- イーアルカンフー

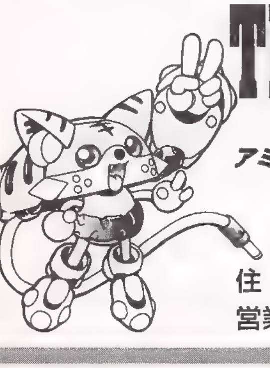
5F レトロゲームフロア

- サイコソルジャー
- イシターの復活
- 沙羅曼蛇
- ウルフファング
- グラディウスII
- R-TYPE
- ドラゴンスピリット
- ワルキューレの伝説
- ファイネストアワー
- 悪魔城ドラキュラ
- 忍者くん阿修羅の章
- 達人王
- イメージファイト
- 銀河任侠伝
- エドワードランディ
- アテナ
- ロストワールド
- キャメルトライ
- サイバリオン
- ファンタジーゾーン
- アサルト
- エリア88
- ワンダー3
- ガンスモーク

1F・2F・3F・4Fには最新ゲーム・対戦台・大型筐体がもりだくさん!!
バーチャ2、KOF'95、マーヴルスーパーヒーローズ、鉄拳2

……その他いろいろあります。

リクエストゲームフロアについて……「あのゲームがやりたい!」というものがありましたら、ハガキにゲーム名、お名前、来店予定日を書いて、トライアミューズメントタワーまでお送りください。在庫があればご用意してお待ちしております（大型は弱いです）。

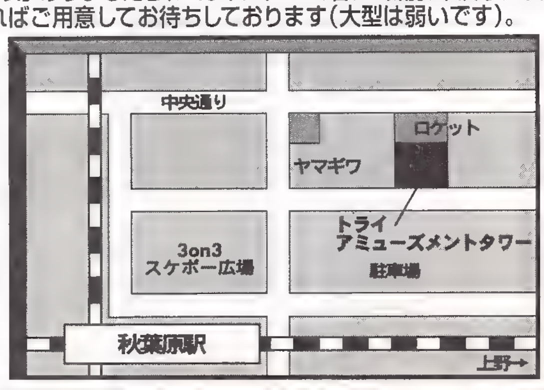


TRY AMUSEMENT TOWER

トライ アミューズメントタワー

住　所■東京都千代田区外神田4-3-10

営業時間■10:00～20:00（年中無休）



ビデオゲーム

特集・ゲーセンの歩き方

虎の穴

担当：ミスターX

ひとことにゲーセンといってもその形態はさまざまだ。キミの好みのゲーセンはどれかな？

ゲーセンの歩きかたとは？

さて、今回は、ゲーセンの歩きかたと題して、色々なゲーセンの中から、よりよいゲームライフを送れるような、理想的ゲーセンの見つけ出しかたを考えていこうと思う。

ゲーセンとひとことで言っても、そのゲーセンごとの特徴というものが存在する。

人それぞれに好みがあるならば、ゲーセンの好みも千差万別。

ここはひとつキミの好みのゲーセンというものを、見つけ出してみようではないか!?

ゲーセン探し

まずは、全然知らないような街に引っ越して来たとか、行きつけの店がツブれてしまったとか、新しい学校の近くでゲーセンを探したいとかの、新しくゲーセンを開拓したい場合。

すべてはここから始まるのだ。まずは駅前から探し始めて、この街にはいくつのゲーセンが存在するのかを、キミの足を使って調べ上げるのだ。

●駅前

駅のまわりは、やはり多くのゲーセンが存在する。まずはこのへんから探し始めると良いだろう。

ただし、駅前はキャッチャー系やメダル系の大型店が多いので、行きつけの店にするにはイマイチかも。

しかも、駅前のゲーセンは100円ゲーセンが多い。金銭的に余裕のない人は、やはりもう少し歩いて50円ゲーセンを探すべきだろう。

●商店街

商店街は、ゲーセンのメッカといえよう。

パチンコ屋の2階、パチンコ屋の地下などがポイントである。カンバンをよく注目して見ていこう。

このあたりになると、学生向けの50円ゲーセンがよく見られる。自転車（チャリ）の台数から、その店の繁盛具合を判断することができるぞ。

●駅から遠い所

比較的街から少しはずれた場所にも、ゲーセンはけっこうある。

たいてい小さい店で、50円ゲーセンで、個人経営だったりする。

駄菓子屋と合体しているゲーセンが多いのも特徴だ。カップメンなどが買えるので、なかなか居心地が良い。

地元の人しか知らないような、いわゆる穴場スポットのような感じ。

●スーパーの中

デパートやスーパーの中のゲーセンも、マメにチェックしておきたい。

なぜなら、この手のゲーセンには直営店が多いのだ。

メーカー直営ということは、そのメーカーの新製品が早く入荷する可能性がある。

新製品をいち早くプレイしたいならば、必ずチェックを入れたいスポット。

しかし、当然お子さまが多いので覚悟しよう。

ゲーセンの種類

さて、こうしてゲーセンを見つけ出したら、その次のステップは、そのゲーセンがどんなゲーセンなのか？というのを見極めねばならない。

ここでは、比較的なゲーセンの種類を上げておいたので、これを見ながら、そのゲーセンはどんなゲーセンなのかを考えてみよう。

たいていはこの中のどれかに当てはまるハズだ。

●直営店

ナムコ、セガ、タイトーなどの、ゲームメーカーの直営のゲーセン。

このゲーセンの見分けはカンタン。そのメーカーの筐体で統一された店内、メーカーのポスター、チラシ等が置いてある、キャロット、ハイテクセガ、タイトーin、などの名前である、という所をチェックすればOK。

直営店のメリットは、そのメーカーの新製品の入荷が早いところと、アイテム（NGのような小冊子等）がもらえるところ。

しかし、そのぶんプレイ料金が100円、という店も多いのが事実だ。

●大型メダル系チェーン店

シグマなどの大型チェーン店である。

これまた見分けかたはカンタンで、筐体や、店員の服装などを見ればOK。

1Fは大型筐体もの、2Fはメダル、3Fはビデオゲームなどとなっている店が多い。

この店のメリットは、かなりきれいな店内、ドリンクやおしぼりのサービス、きれいなトイレ、きれいな店員のネーチャン（?）、などである。

大型メダル系の店も、サービス料というか、プレイ料金は100円の店が多い。制服おことわりの店は学生は痛い。

●キャッチャー系、テーブル系の店

キャッチャーのみ、あるいはテーブルゲーム（麻雀や花札など）が、その店のほとんどを占めている店。

おそらくゲーメスト読者諸君の目的はビデオゲームだろうと思うので、この系の店はあまり関係ないかも。

●小型チェーン店

その街の近辺で、チェーンになっているゲーセン。

見分けかたはムズかしく、名前で判断するか（名前が違ってもチェーンの店はある）、その店に来る修理屋や運送屋の車の会社名などで判断するしかない。

または、店の人に直接聞くのがてっとり早い。

この系の店のメリットは、チェーン店間での新製品などが、月イチくらいで入れ替わったりする点。

店員さんに「あのゲーム入れてよ」と言うと、「それならアッチの店にあるから、今度回してもらえるよ」などと、交渉することができるのである。

逆に、それがデメリットになって、目当てのゲームがほかの店に回ってしまうことも、しばしばある。

●学生ビデオゲーム系

ターゲットが学生に絞られている、いわゆる普通のゲーセン。

メリットは、学生が多くあつまるので、50円ゲーセンがわりと多いところ。

それに、学生が多いので、情報交換等もできるし、なにより対戦相手に不自由しないのが利点。

デメリットは、新製品が混んでてプレイできない、狭い、ムサイ（あくまで主観的に）、というところ。

これは見分けるのは、チャリンコの量と学生の数で見分ける。簡単だ。

●ハイスコア集計店

ゲーメストなどの本にハイスコアを載せている店。

これにはさまざまなタイプのゲーセンが存在するので、一既には言えないが、一応見分けかたはある。

本を見るのが一番はやい。

しかし、それ以外の共通点としては、スコアボードがある、ノートがある、スコアラーが常にいる、店員がマニア、というところ。

メリットは情報が早いところ。メンテが充実しているところ。同時押しや連射だけにとどまらないところがありがたい。

デメリットは、慣れないと入りにくいところかな（これもあくまで主観よ主観）。

●駄菓子屋ゲーセン

駄菓子屋とゲーセンが一体化しているゲーセン。見分けかたは言うまでもない。

メリットは駄菓子を買って持ち込める、50円、10円ゲームがある、というところ。

デメリットは、何といっても新製品の入荷が遅い。またはほとんどないとこ。ネオジオくらいは安定して入るけど、これは痛い。

ここで各ゲーセンチェックポイント

さて、好みのゲーセンは見つかったかな？

しかし、ちょっと待った!!

よりよいゲーセン選びのために、ここでチェックするポイントだ。

チェックするポイントは、人それぞれだと思うので、各自自分のチェックすべきポイントを考えよう。

そのチェックポイントの一例がこれだ。この中からキミのチェックするべきポイントを選ぶのだ。

●新製品の入荷ぐあい

店によってそれぞれ、シューティングの入荷率が良かったり、大型ものが入荷しやすいなど、店ごとの得意分野のようなものがあるハズだ。

キミの好みのゲームに入荷が良いゲーセンを選ぶのが基本だが、各ゲーセンの特徴はつかんでおいてソンはない。

●どのメーカーと仲が良いか？

メーカー直営でなくても、〝この店は～のメーカーつきあいが長い〟とかいうのがある場合がある。

主に筐体の種類や、お店の人の話などで、薄々とわかってくるものである。

そのメーカーのゲームならたのめば入ってくる場合が多いので、どのメーカーと仲が良いのか把握しておくのは大事だ。

●チェーン店の規模は？

小型チェーンの場合、気になるのがその規模だ。

小型チェーンといえども、大きなものは、新製品はほとんど押さえている場合が多いので、たのめばそのゲームを回してもらえたりするぞ。

また、チェーン店の場合、倉庫に眠っている基板やポスターなども持っている場合が多いので、レゲーでもたのんで入れてもらえたりする。これはかなり大きなポイントである。

●筐体の種類

たいていどの店も、ほとんど筐体は1～2種類の同じ筐体が、ズラーッとならんでいる。

この筐体の種類も重要なポイントである。筐体の種類によって、やりやすかったり、やりにくかったりするので、自分の手にジャストフィットする筐体を見つけるのも大切なのだ。

●メンテナンス具合

いくら店員の多い店でも、メンテナンスが良いとは限らない。

逆に、少ない人数でもメンテをしっかりやっている店も少なくない。

ボタンやレバーの故障に即座に対応してくれる店、連射や同時押しボタンの充実している店がイイぞ。

●ロケテストはあるか？

メーカーとのつながりが深い店では、結構発売前のゲームのロケテストを行なっている店が少なくない。

どのメーカーのゲームがテストに入ったか？など、過去のデータを覚えておくと良いぞ。

●情報の速さ

最近では、隠しコマンドなどを掲示板に貼ってある店も少なくない。

インストカードに載っていない技を、いち早く知ることができるので、やはりチェックだ。

●店員さんはゲーマーか？

やはり、店員はゲーマーであるに越したことはない。

なぜなら、お金がのまれたときや、止まってしまったとき、ボタンが壊れたときなど、困ったときに説明が楽だ。

さらに、店がヒマなときは話し相手になってくれるので、これを機会に店員さんに取り入って、新製品の入荷情報を仕入れてみよう。

さあ実践してみよう

基本的に、知らない街のゲーセンをめぐり歩くことは、楽しいことなので、みんなも色んなゲーセンをめぐり歩いてみよう。

休日にゲーセンをぶらぶら歩くのも、これで楽しくなるというものだ。

◀こんなゲーセンはイヤだ！▶

- 100円2プレイ
- 制服で入れない
- メンテが悪い
- 生活指導の巡回コースに入っている
- 野球拳の景品が出ない
- オヤジがおこりっぽい
- なんかにおう
- こぎたない
- 遠い
- 雨もりする
- ぷよの色が判別不能（消磁してない）
- まぶしい（画面にライトが当たっている）
- 虫がいる
- ゴキブリがいる
- かつあげ率100%
- わりと不良のたまり場
- トイレがくさい
- トイレの水が流れない
- トイレが使用禁止（かつあげ防止）
- 紙がない
- 酔っぱらいが来る
- はく
- からむ
- 若者がいない
- 店員がコワイ
- ときどきビリッとくる
- 寒い
- 暑い
- 麻雀ゲームの音がデカイ
- トラックボールに血のりが付いている
- 犬が放し飼い
- シューティングゲームにガキが乱入してくる
- 入るとにらまれる
- 達人が4方向レバー
- テトリスが2方向レバー
- となりがキムチ屋
- カップルが多い
- 女性客大歓迎！というわけのわからないカンバンがある
- でも女が来ない
- 近くにコンビニがない
- 手作りのポップの絵が妙だ
- 全台ベリーハード
- レバーがネバネバしている

※さあ、みんなチェック！
キミの行きつけのゲーセンはいくつ当てはまるかな？

「空を見上げれば
イワシ雲と共にレゲーの魂」

レゲーの魂

今回は思ひ出のレゲーに
重点を置いた構成。

KAL


同封されていた写真。周囲に、確かにダンボール箱などが見える。

秘境にレゲー発見！

レゲーの魂は毎回、特別な思いで、読ませて頂いております。

今回おてがみしたのは、先日、学校の実習で、とてつもない山奥の、まさに秘境といえるような天然温泉の旅館に泊まる機会がありました。

そこで、廊下の片隅に、おしぼりやタオルのダンボールの箱に囲まれて、ひっそりと身を隠すように設置してあるゲーム機を見つけました。料金は1プレイ10円でした。

タイトーと名前があるところを見ると、有名なゲームだと思うのですが…。

ここから話は変わるのですが、この宿は結構いける宿です。

周りには全く人家がなく、公営であるために、8時になると、もう従業員がいなくなる。各部屋には鍵がない。ですから、貴重品は絶えず持ち歩くことになる。といった不便はあるのですが、それを打ち消してあまりある料理のうまさ、天然温泉の露天風呂の気持ちよさ、なにより、それを証明するように、客が絶えずあふれかえるようにおりました。なかなかいいですよ。

（三重県　小野公則君）

●このゲームは、'78年に出たトランポリン。空中ブランコにつかまっているピエロをジャンプさせ、ブランコからブランコへと移動させていく、というもの。しかしよくそんなところにあったなぁ。

本当は宿への案内所（パンフレット）も同封されていて、その宿周辺の景色の素晴らしいこと、素晴らしいことー

おいしい料理食べて、温泉入って、美しい山々に囲まれた中でレゲーを楽しむ……。ああ！まるでユートピアー

レゲーの思ひ出

私にはゲームの上手な弟と、ゲームの上手な友達（女）がいるので、以前はゲームセンターに行ってはそのナイスなプレイを見せてもらったものでした。

ゼビウス、ギャプラス、ツインビー、グラディウスなど。

弟や友達がやっていると、「むっ、コイツうめえ!!」と人が集まってきました。

ちなみに私は見る専門でした。

それが、ファイナルファイト位まではよかったんですが、ストⅡがでて、ストⅡダッシュが出たあたりから、弟も友達も「最近のゲームはついてゆけん!!」と言ってゲームセンターのゲームから足を洗ってしまったんです。

そのため私もゲームセンターから足が遠のいてしまいました。やっても、バーチャコップタイプの撃つゲームしかない。それもドヘタ。それかクイズもののみ。

それが、某善人韓国人青年（30歳）にちょうど1年前に怒濤のようにハマリ、貴誌を買うようになったのですが、やはりゲー才はなくて〝虎の穴〟と〝レゲー〟のページを「うんうんそうだよ。そうなんだよ」と愛読してる今日このごろです。

（北海道　飛翔アチャ子さん）

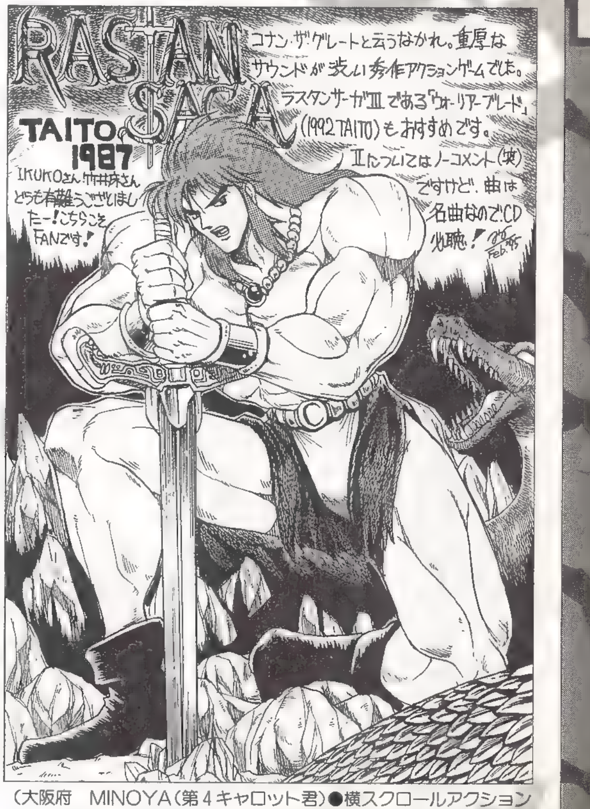
●弟さんはスーファミ&メガドラ&サターンユーザーだとか。惜しい、あとジャガーを持っていれば完璧なのに。まあ冗談はさておき、その弟さんのように「昔のナムコのゲームがオレは好きだったんだ。マッピーとかリブルラブルとか…」みたいなことを言っている人、私の身の回りにも結構いるなぁ。あ、でも、マッピーならナムコクラシック〜でできるから、これで弟さんも安心かな？

ちなみに、私も見てる時間のほうが長い。ライター何人かでゲーセン行っても、2〜3時間くらいず〜っと見てるだけってことが少なくない。人がゲームやってるの見てるだけで、わりと楽しめちゃうんだよな（じっくり見て研究してる、という言い方もある）。

レゲ魂にて自分の思い出のゲームを募集しているみたいなので、僕も書きます。

思い出のゲームといっても、10年以上もゲームしてると沢山ありますが、特に印象深いのがテクノスジャパンの「ザインドスリーナ」です。

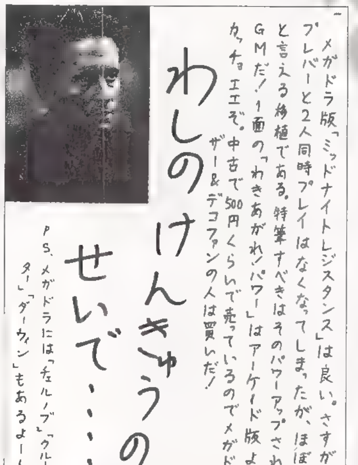
このゲームは自分に〝クリアする喜び〟を与えてくれたゲームとして深々と残ってい



（大阪府　MINOYA（第4キャロット君）●横スクロールアクションのファンタジー部門代表、ラスタンだ。重厚なサウンドもよいが、ゲーム内容がなによりよかった。



（埼玉県　せれなさん）●こういう外見だったら、クラークももっと女性ファンに人気がでたかも!?しかしこの頃は剣振るうわ手榴弾放るわでド派手に暴れてたっけ。



（愛知県　ズオウ・リアキ君）●なぜ今、ミッドナイトレジスタンス!?と言うなかれ。おもしろいゲームだったら、チャンスがあり次第、取り上げていくのだ。

（東京都　海苔たま子さん）●いいのいいの、自分にとって古けりゃいいの。確かに格闘ゲームって次から次へとたくさん出てるし。だからってレゲーっていうかはまた別だけど。



ます。

ゲーム内容は横スクロールアクション＋シューティングの今の格闘テクノスとは全く逸脱したゲームです。えらく難しかったゲームですが、中学1年生のころ、半年かけてパターンを作成しクリアしたゲームです。とにかく海の面のボスと火山面ボスが強かったのが印象的でした。

音楽も非常に凝ってて（要塞のテーマは必聴!!）、今プレイしても遜色のない出来だと思いますよ。見かけたらぜひプレイしてもらいたいですね。

（福岡県　柏うどん君）

●前の飛翔アチャ子さんのがレゲーに関する思い出で、こちらが思い出のゲーム。どのようなかたちにしろ、自分がこれまで関わってきたゲーム関連のお話なら大歓迎だ。

で、ザインドスリーナね。

これまで何度も取り上げようと考えていながら、やっぱり基板を買ってからにしようと先送りになっているんだよなァ。

結構安く売ってるので、興味のわいた人は入手してみてはどうかな？

バブルシンフォニーで出てきたナゾの面、「プリルラ面」。これが私と「プリルラ」の出会いだった。その後、コンスポにて渕健サンがこれの移植モノをイチ押ししているのを見た。しかし次に見たレゲたまで「600枚程度しか出回らなかった」というのを見て、まず見ないだろうと思った（No.134にて）。

しかしその後、偶然プリルラのCDを発見、即購入。これがまたよい音楽であり（さすがズンタタ）興味を湧かせた。

その後、「都内大手のゲーセンを探せば見つかる」と思ったがなかった。そして約半年間あちこちを探した。それでもない。

副産物としてナイスト、ダラIIなどのレゲーを見つけたが、あきらめられなかった。

しかしどこにもなかった。

ある9月の日、夏のバイト先の近くのゲーセンが改装中だった。タイトー系だったが、ほとんどあきらめていて忘れていた。しかし新オープンした日、何と1番奥にあった!!あった!!「プリルラ」。

そしてプレイ。感動！千円近く使った。レゲーマー人生最良の日であった。

（東京都　あづまの甲斐次君）

●うむ！レゲーマーのカガミのようなヤツよ。褒めてつかわす。

や、でも、本当に見つかって良かったやね～。こういうのって、なかなか見つからないと、その日のうちに電車であっちからこっちまで、何軒も探してまわっちゃうんだよね。経験あるなぁ～。ムキになっちゃうんだよな、これって。

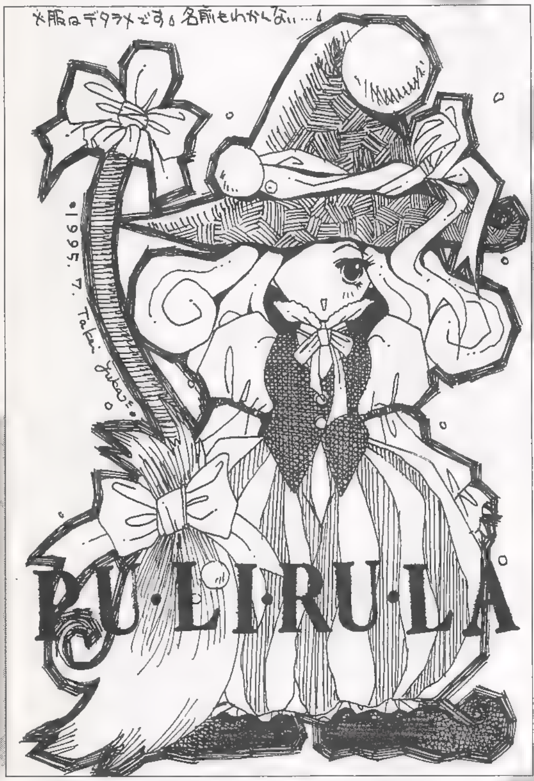
こんなふうに、1つでも探し回りたくなる程気になるゲーム、みんなもあるかな？燃えたゲーム、まだ見ぬ未知のゲーム。ない人はちと寂しいかも。でもこれからつくればいいか！

てな具合で「思ひ出」重視だった今回のレゲたま、どうだったかな？こういった投稿から従来どおりのゲーセンMAP、イラストなど随時募集中だぞ。よろしく！

次回は「このゲエム教えてスペシャル」の予定。なるべく画面写真を多く使った構成を考えとります。そいでは。



（大阪府　よしかわザーゲン君）●ツインビーなどの名作に使われたシステム基板なのだ。ちなみに私もビーパー（笑）。ゲーム小僧、なつかしいね（知らない人スマン）。



（大阪府　「ありすがわ江」竹E床さん）●うむー、うむー、分からん。キャラが分からん。プリルラ、実はやってなかったし。インパクトは凄いものがあったよね。



K.O.F.三昧!!!!!
［新声社、SNK、「夢の合同企画」。コミックエディット キャンペーンで読者から募集したオリジナルチームの外伝が超豪華にコミックス化だっ！
鷹岬諒・豪華二本立て
ザ・キングオブファイターズ'94
＋
ザ・キングオブファイターズ'95
ヌゴすぎて卒倒！ 他誌ではマネできない 充実のラインナップ
新連載スタート
超人学園ゴウカイザー
うわさの話題作 コミケに登場！
池上竜矢
[鉄拳2]
▶式田典史
[餓狼伝説スペシャル]
▶MONDO.恵
[スーパーストⅡX外伝]
▶伊藤真美
[ヴァンパイアハンター]
▶藤田丈士
[サイバーボッツ]
▶R-Y-U-TMR
[ギャラクシーファイト]
▶いのうえたくや
[ワールドヒーローズ2]
▶雑君保プ
[豪血寺一族2]
▶古葉美一
[極上パロディウス]
▶岩尾奈美恵
[キャプテンコマンドー]
▶戸橋ことみ
[スーパーリアル麻雀PV]
▶水上広樹
[速攻生徒会]
▶小川雅史
[CONTINUE?]
▶ひさの瑠珈
[エクスカリバー]
▶巣田祐里子
[ゲーパロ4コマグランプリ]
[スーパーストⅡ4コマ]
月刊コミック ゲーメスト
12月号は超豪華に…
定価550円
11月18日土発売!!

絶賛発売中!!



『鉄拳の謎』

定価880円(総192頁)
編著者:ゲーメスト書籍編集部
協力:㈱ナムコ鉄拳開発スタッフ
©NAMCO LIMITED

ゲーメストの単行本

荒野の闘いに隠された真の目的とは!?

この本を読めば鉄拳2がますます面白くなる!(美しいCGイラストを満載)

ゲーメストZ文庫は完全書き下ろし!



好評発売中!! オリジナル小説:背表紙はエメラルドグリーン

幻世神話「ラスト・ラグナロク」

第①巻 定価590円(総256頁)
著者:三宅一明 With M2
イラスト:此路あゆみ

12月20日(水)発売予定 ゲーム小説:背表紙はパッションオレンジ

「ヴァンパイア ハンター外伝 レイレイ編〜終わらない春〜」

著者:嬉野秋彦 イラスト:桜瀬琥姫 定価580円(総240頁)

ゲーメストが放った二本のゲーム小説! 絶賛発売中!

『ヴァンパイア ハンター外伝 モリガン編〜紅い月の魔女〜』
著者:嬉野秋彦 カバーイラスト:河野里佳 口絵+挿絵:野中 健
定価570円(総224頁)

『ストリートファイターII① ウルティメット・タワーズ』
著者:いさき玲衣 カバーイラスト+口絵:ことぶきつかさ
挿絵:山田秋太郎 定価590円(総256頁)

12月4日発売!!



サイバーボッツ&パワードギアの熱烈なファンたちへ

永久保存版『サイバーボッツ設定資料集』

予価1800円(A4判総128頁) カプコン特別描き下ろし折り込みポスターつき

NEO·GEO® 通信販売 SNK® 代理店

全国に宅配いたします

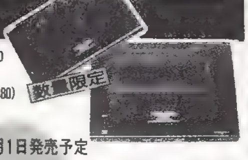
NEO·GEO



ネオジオCDスペシャル付 11/30まで

☆ネオジオCD本体
定価¥49,800
➡ **¥27,800** (税込¥28,630)

☆ネオジオ本体 定価¥48,800
➡ **¥22,800** (税込¥23,480)



新製品 ●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(12月22日発売)
定価¥8,800 ➡ **予約特価**

- ●超人学園ゴウカイザー(11/24発売) ¥7,800➡ **¥5,806** (税込¥5,980)
- ●天外魔境真伝(11/24発売) ¥7,800➡ **¥5,806** (税込¥5,980)　●ADKワールド ¥5,800➡ **¥4,835** (税込¥4,980)
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥8,800➡ **¥6,408** (税込¥6,600)
- ●将棋の達人 ¥7,800➡ **¥5,806** (税込¥5,980)　●パルスター ¥8,800➡ **¥6,408** (税込¥6,600)
- ●ワールドヒーローズパーフェクト ¥8,800➡ **¥6,408** (税込¥6,600)

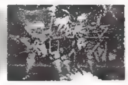


12月1日発売予定
●サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
定価¥32,000➡ **¥24,078** (税込¥24,800)



●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
定価¥29,800➡ **TEL特価**

●超人学園ゴウカイザー
定価¥29,800➡ **23,107** (税込¥23,800)



- ●ソニックウィングス3(11/17発売) 定価¥29,800 ➡ **¥23,107** (税込¥23,800)
- ●ステークスウィナー 定価¥29,800 ➡ **¥23,107** (税込¥23,800)

新品CDソフト激安在庫大処分!!(各50枚限り)

オール ¥1,980(税込)
- ●ファイターズヒストリーダイナマイト
- ●サムライスピリッツ
- ●ワールドヒーローズ
- ●ワールドヒーローズ2
- ●ASOII ●サイバーリップ
- ●ラストリゾート
- ●ロボアーミー ●ビューポイント
- ●マジシャンロード
- ●ニンジャコマンドー
- ●ニンジャコンバット
- ●ナムー1975
- ●バーニングファイト
- ●ジョイ・ジョイ・キッド
- ●ラギ
- ●ミューテイションネイション
- ●パワースパイクスII
- ●得点王 ●得点王2
- ●トッププレイヤーズゴルフ
- ●サッカーブロール
- ●ベースボールスターズ

オール ¥2,980(税込)
- ●ワールドヒーローズ2 JET
- ●餓狼伝説2 ●戦国伝承2
- ●2020年スーパーベースボール
- ●ゴーストパイロット
- ●風雲黙示録 ●戦国伝承
- ●真サムライスピリッツ

オール ¥3,980(税込)
- ●餓狼伝説3
- ●痛快ガンガン行進曲
- ●餓狼伝説スペシャル
- ●龍虎の拳

ネオジオCDラインナップ(オール25%OFF～、税込)

価格	タイトル
定価¥7,800 **¥5,980**	●ダブルドラゴン ●ギャラクシーファイト ●龍虎の拳2 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 ●アイドル麻雀ファイナルロマンス2
定価¥6,800 **¥4,980**	●ソニックウイングス2 ●パズルボブル ●トップハンター ●得点王3(定価¥7,800)
定価¥5,800 **¥4,480**	●ダンクドリーム ●フットボールフレンジー ●餓狼伝説 ●ファイヤースープレックス ●ベースボールスターズ2 ●フライングパワーディスク ●クイズ・キング・オブ・ファイターズ ●ザ・キング・オブ・ザ・モンスターズ2 ●雀神伝説 ●クロススウォードII
定価¥4,800 **¥3,700**	●ラリーチェイス ●麻雀狂列伝 ●ライディングヒーロー ●ザ・スーパースパイ ●リーグボウリング

カセット大激安(オール新品・税込)

タイトル	定価	価格
●天外魔境真伝	定価¥29,800➡	¥18,800
●風雲黙示録	定価¥29,800➡	¥17,800
●ダブルドラゴン	定価¥29,800➡	¥14,800
●将棋の達人	定価¥29,800➡	¥9,800
●得点王3	定価¥29,800➡	¥9,800
●ダンクドリーム	定価¥28,000➡	¥5,980
●龍虎の拳2	定価¥29,800➡	¥4,980
●ミラクルアドベンチャー	定価¥25,000➡	¥4,980
●ワールドヒーローズ2 JET	定価¥29,800➡	¥3,980
●真サムライスピリッツ	定価¥29,800➡	¥3,980
●得点王2	定価¥28,000➡	¥2,980
●餓狼伝説2	定価¥28,000➡	¥1,980
●ファイヤースープレックス	定価¥28,000➡	¥1,980

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通(税込)

商品	定価	価格
●ファイティングスティックNEO II	定価¥5,980➡	¥4,980
●コントローラープロ	定価¥3,900➡	¥3,620
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800➡	¥1,670
●RFコンバーター	定価¥2,600➡	¥2,600
●RGBケーブル	定価¥2,200➡	¥2,200
●モノラルAVケーブル	定価¥1,200➡	¥1,200
●ネオジオ用アネログRGB/SユニットX NEO-1	定価¥7,600➡	¥6,980
●メモリーカード(ネオジオ用)	定価¥3,300➡	¥1,980

中古コーナー(税込)

機種	タイトル	販売価格
CDNG	●ネオジオCD(限定モデル)	¥26,800
	●ネオジオCD本体	¥24,800
NG(カセット)	●ネオジオ本体	TEL
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	TEL
	●餓狼伝説3	¥18,800
	●ワールドヒーローズパーフェクト	¥17,800
	●天外魔境真伝	¥16,800
	●風雲黙示録	¥14,800
	●ダブルドラゴン	¥12,800
	●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥12,800
	●ギャラクシーファイト	¥9,800
	●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	¥9,800
	●得点王3	¥7,800
	●龍虎の拳2	¥3,980
	●真サムライスピリッツ	¥2,980
	●餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	●サムライスピリッツ	¥1,980

※その他セガサターン・SF・中古多数あり!
※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

中古ハード・ソフト **高価買取り** 致します。

買取り
- ●ネオジオ本体 ¥12,000
- ●ネオジオ本体(限定モデル) ¥22,000
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 ¥17,000

★NEC PC-FX 定価¥49,800➡ ¥32,800 (税込¥33,780)

PC-FX対応ソフト(税込)
- [予約受付中] 11/24 ルナティックドーンFX ¥7,700
- ●キューティーハニーFX ¥7,700
- ●アニメフリークFX1 ¥5,950
- ●バトルヒート ¥3,980 ●卒業II ¥2,980
- ●ブルーシカゴブルース ¥7,700
- ●麻雀悟空/天竺 ¥5,980 ●FXパッド ¥2,760

☆NEC DUO-R 定価¥39,800 **¥14,800** (税込¥15,240)

DUO-R 対応ソフト
- ●同級生 定価¥8,800➡TEL
- ●銀河お嬢様伝説 ユナ2 ¥3,980　●しあわせうさぎ2 ¥8,800

LaserActive



これ1台でマルチな楽しみ
パイオニアレーザーアクティブが超激安!!

本体 定価¥89,800
CD、LDなどマルチディスクが楽しめる
＋
- MEGA-LDパック 定価¥39,000 — メガドライブ(ROMカセット) メガCD メガLD この3種のソフトが楽しめる
- LD-ROM²パック 定価¥39,000 — PCエンジン(Huカード) CD-ROM² LD-ROM² この3種のソフトが楽しめる

★本体＋{MEGA-LDパック または LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価¥128,800 **¥39,800** (税込¥40,980)

ダブルパックでさらにお得 ★本体＋{MEGA-LDパック ＋ LD-ROM²パック} ➡ 超特価 合計定価¥167,800 **¥55,800** (税込¥57,470)

◎各パックのバラ売りもOK! 各 **¥19,800** (税込)
飛び出す画像で迫力倍増!!(対応ソフトのみ)
●3Dゴーグル(アダプター付) **¥13,800** (税込)

このレーザーアクティブでしか楽しめない専用高画質ソフトも格安ご奉仕!!

MEGA-LD対応ソフト(税込)
- ●I WILL [illegible]
- ●ピラミッドパトロール ¥1,980
- ●グレートピラミッド ¥1,980
- ●ロケットコースター ¥1,980
- ●ザッピング殺意 ¥1,980
- ●バーチャルカメラマン2 ¥2,980

LD-ROM対応ソフト(税込)
- ●ヴァジュラ ¥1,980
- ●3Dミュージアム ¥1,980
- ●クイズ エコノザウルス ¥1,980
- [illegible] ¥1,980
- ●マンハッタンレクイエム ¥1,980
- ●美リュージョンコレクション 坂木優子 ¥2,980

SEGA SATURN



50台限り
★セガサターン 定価¥34,800
¥31,800 (税込¥32,750)

新作ソフト予約受付中

日付	タイトル	価格	税込
11/22	X-MEN	¥4,980	(税込¥5,130)
11/22	ギャラクシーファイト	¥4,980	(税込¥5,130)
11/24	バーチャコップ(バーチャガン付)	¥6,630	(税込¥6,830)
11/24	闘神伝S	¥4,835	(税込¥4,980)
11/24	スーパーリアル麻雀グラフィティ	¥7,480	(税込¥7,700)
11/24	フェーダ リメイク!	¥5,355	(税込¥5,520)

12月超新作予約受付中

日付	タイトル	価格	税込
12/1	バーチャファイター2	TEL	
12/15	ガンバード	¥4,835	(税込¥4,980)
12/22	ダライアス外伝	¥4,835	(税込¥4,980)
12/22	機動戦士ガンダム	¥5,806	(税込¥5,980)
12/25	真・女神転生デビルサマナー	¥5,806	(税込¥5,980)
12/29	セガラリー・チャンピオンシップ	¥4,835	(税込¥4,980)
12/29	ヴァンパイアハンター	¥5,806	(税込¥5,980)

おすすめ人気ソフト受付中

タイトル	価格	税込
●ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥5,980	(税込¥6,160)
●バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～結城晶～	¥1,243	(税込¥1,280)
●バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～パイ・チェン～	¥1,243	(税込¥1,280)
●F-1 ライブインフォメーション	¥4,980	(税込¥5,130)
●峠キングザスピリッツ	¥4,980	(税込¥5,130)
●ばくばくアニマル	¥4,320	(税込¥4,450)

超激安新品ソフトコーナー(数量限定)

タイトル	価格	税込
●ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥1,922	(税込¥1,980)
●実況パワフルプロ野球'95開幕版	¥2,893	(税込¥2,980)
●出たな ツインビーヤッホー!	¥3,864	(税込¥3,980)
●アイドル麻雀ファイナルロマンス2	¥3,864	(税込¥3,980)
●天地無用!魎皇鬼	¥4,835	(税込¥4,980)

パーツコーナー(税込)

商品	価格	商品	価格
●コントロールパッド	➡¥2,320	●マルチターミナル6	➡¥3,520
●サンサターンパッド	➡¥3,230	●ムービーカード	➡¥17,800
●ファイティングコマンダーSS	➡¥2,300	●フォトCDオペレーター	➡¥3,800
●バーチャスティック	➡¥4,480	●RGBケーブル	➡¥2,500
●ファイティングスティックSS	➡¥4,980	●S端子ケーブル	➡¥1,850
●シャトルマウス	➡¥2,780	●ステレオAVケーブル	➡¥1,850
●レーシングコントローラー	➡¥5,480	●ミッションスティック	➡¥7,230

★プロアクションリプレイ セガサターン

定価¥9,800 24%OFF **¥7,746** (税込¥7,980)

☆セガサターンのカートリッジスロットにプロアクションリプレイを挿してゲームチャート内にあるソフトを立ち上げると少し変わったゲームがプレイできます。
例 バーチャファイター「すもうファイターモード」(投げ技のみのダメージ)
　 パンツァードラグーン➡無敵モード、高速スクロール
☆対応ゲームはバーチャファイター、パンツァードラグーン、デイトナUSA他13点と海外用ソフト
☆ベースがパワーメモリーなので空きブロックにセーブもできます。
☆輸入品のため説明書は英語です。

☆SANYO 3DO TRY(フロントローディング)
定価¥54,800 53%OFF **¥25,800** (税込¥26,570)

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10
定価¥44,800 42%OFF **¥25,800** (税込¥26,570)

支払方法

①代引(商品代金＋送料800円～＋代引手数料400円～)
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留(商品代金＋送料800円～)
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日(水曜日が祝日の場合は営業致します)

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
(商品故障の場合はメーカーが保証します。)
●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。



TVゲーム専門店
一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

- 御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

風よ光よ、マウントの祈り

第17回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態 アーケーダー ARCADER

『ちょっと素朴な質問特集』

担当：マウント二田
特別講師：金子智紹（Game Center Disco）

誰もが持ってるあんなこと、こんなこと。マウントはほっといたワケじゃあないんです。そう、今こそ答えようじゃないですか！助っ人もいるしね！

毎回皆様から寄せられるお葉書のなかには、当コーナーの感想のほかに、ちょっとした質問が書かれていることが多い。そんな疑問をいつかまとめて裁いちゃろうと思ってた矢先、強力な助っ人があらわれたのだ。その名も〝バンビーノ金子〟。現在某ゲームセンターの店長さんを務めている現役バリの超アーケーダーだー。イエーイ。

今回は特別に、バンビーノさんに講師をお願いしたぞ。やや難度は高いかもしれないけど、12月には、待望の「アーケーダームック」も発売されるし、ここらで総ざらいをやっておこうー

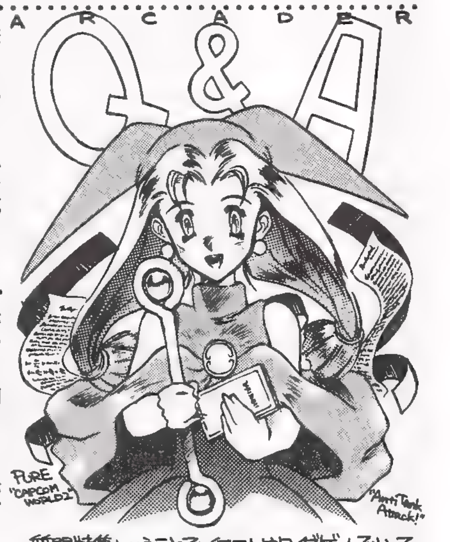
基板やモニター、そしてコンパネなどに手を出すにつけ、ついてまわるタブー的な「こいつはヤバイ（危険）からやっちゃダメよ」的なことを、ぜひ教えて頂きたく思う所存。感電するだの手に穴があくだの雑誌に書いてあって、わりかし不安ッス。
（鹿児島県　猫ようかん君）

まず基板についてですが、ハーネスを逆さまに付けたり、重いものを上に乗せたりしなければ、そうヤバイこともありません。ただ、コネクター以外の部分（基板の部品がたくさん載っている場所）で、テスターを使用しないでください。故障の原因になります。あとは…まあ、基本的に電気製品ですから、高いところから落としたり、そのゲームを愛するあまり一緒におフロに入ったりするのもダメです（要するに衝撃と水分を嫌うということです）。

次にコンパネですが、これについてはヤバイことはほとんどないと言ってもいいでしょう。なにしろプレイヤーの熱いバトル（キャラの操作）を一身に受けとめる場所なので、頑丈にできています。

最後にモニターですが、少しばかり気をつけなければならないことがあります。家庭用テレビの裏には、「サービスマン以外の方は開けないでください」といった注意事項が書かれていますが、業務用のモニターを家庭で使う場合、テレビのように箱で囲ってあれば何も問題ありませんが、むきだしで使用する場合は、画面を調整するツマミ以外には触れないようにしましょう。ただし、電源を切ったからといってブラウン管の後ろに触れたり、いじくり回しては絶対にいけません。なぜなら、部分的に電気が残っている可能性があるからです。

以上のことに気をつければ、今日からキミもアーケーダー――



質問特集ということでイラストはクイズゲームでいってみましょー。そうそう、クイズPCBは安くておトクだよ

コンパネ、ハーネスの修理・製作、連射基板の作成などを自分でしてしまう人がいると聞きましたが、そのような知識はどうすれば身につけられるのですか？
（群馬県　荻野　健君）

僕の場合、中学生の時に電気回路に興味を持って、とりあえずいろいろと本を読み漁りました。図書館や学校の図書室などで電気工作関係の本を探したり、大きな書店に行って買ってきたりしましたね。あと、電気回路に関する言葉が分からないので用語集（辞典のような本）をよく読んでいました。

たしか月刊誌「ラジオの製作」なる雑誌を買っていて、それに掲載されている簡単な電気工作をお金を少しずつためながら作っていた記憶があります。

やはり知識ばかりではなく、実際にいろいろと作ってみることをお薦めします。

初めは誰もが素人であり、分からないものなので、失敗を恐れてやらないのではなく、むしろ何度も失敗を繰り返すうちに、その失敗が良い経験となって自分の実力となっていくものです。実際、僕もかなり失敗しましたし、向いていないんじゃないかと思う時もありましたが、諦めずに頑張ることが大切だと思います。

もし自分の周りに少しでも分かる人がいれば聞いてみたり、パーツを扱っているお店に聞くのもいいと思います。

作っているうちに簡単な回路図は読めるようになるので、そうなればもうこちらのもの。ハーネスはこんなに単純なものなのかと気づくでしょうし、ラジオや電子オルゴールが作れるようならば、連射基板だって作れます（回路図が必要）。

あとはコンパネですが、筐体やコントロールボックスがどのような構成で成り立っているかが分かれば作れます。最初からすべてが分かる人はいません！苦労した分、完成した時の感動は大きいものですよ。

ハーネスのメンテナンスはどんなことをすればいいでしょうか？
（千葉県　山本博文君）

基本的にメンテナンスは必要ないです。強いて挙げるならば、ホコリがかからないようにするぐらいです。基板に差すコネクターやカードコネクターが老巧化した場合は部分的に直すのも手段ですが、今後のためにも作り直したほうがいいと思います。

基板のメンテナンス（手入れ）の仕方を教えてください。
（北海道　三浦真裕君）

ゲーム基板を購入したらまず家に帰って電源を入れ、ちゃんと動くかどうかを確認するのが先決ですが、購入時に包まれているエアキャップは捨ててはいけません。基板を保存するにはエアキャップに包み、立てて置くことをお薦めします。場所は、

① 直射日光のあたらない場所
② 涼しくてほこりがかかりにくい場所
③ 湿気のある場所

以上の3点を押さえておけば間違いはないでしょう。もしほこりまみれになってしまったら、よくほこりを払いましょう。ほこりは接触不良を起こすなど、故障の原因となりえます。カメラのレンズのメンテナンスに使うブロアブラシなどを使用するとGOODです。コンプレッサーなんかがさらにあった日にゃーこの世は天国ってな感じです。

コンパネのメンテナンス（手入れ）の仕方を教えてください。
（群馬県　石川健太郎君）

コンパネは頑丈にできているのでほとんどメンテナンスフリーなんですが、使用しない時はほこりがかからないようにして、汚れたらきれいに拭いてやりましょう。

また、もしボタンが壊れるなどのトラブルが発生した場合は新品のボタン、ドライバー、ハンダごてなどの工具があれば誰でも直すことができますから、自分で挑戦してみましょう。それ以上のトラブルは販売店に相談してみると良いでしょう。

女の子が良く出入りしている基板屋さんがあったら教えて（やっぱりまだ抵抗があって…）。
（神奈川県　須原由香さん）

なかなかムズカシイ質問ですね。僕はもっぱら通販を利用していますが、やはり通販では不安だと思う方もいらっしゃるでしょうし、自分の目で見たことなら確かですから、自宅から近いところがあれば行ってみると良いと思います。

一人では男の僕でさえ入りづらいお店もあるので、この際自分の兄弟、友だちに付き合ってもらって一緒に行くのがよろしいかと思うのですが（スクリューのごとく巻き込んでしまうー）。ちなみに、僕は今まで色々なお店に行きましたが、女の子のお客さんには会ったことはありません…。



用語解説

◆**コンパネ（コントロールボックス）**
基本的にコンパネとコントロールボックスは違うものを指します。
コンパネとはコントロールパネルと言い、レバーやボタン、そしてそれを取り付けてある鉄板のことを言います。
コントロールボックスは、レバーやボタン、そして家庭用電源から基板に電気を送る装置（スイッチング電源）や、映像を出力する装置が一つの箱（例外アリ）に入ったもののことを指します。
コントロールボックスのことを、コンパネとかボックスとか略して呼ぶ人もいます。

◆**ハーネス**
コントロールボックスとゲーム基板を繋ぐための配線の束のことです。これは命綱のようなもの。何しろこれがないとゲームができませんので…。

◆**モニター**
ゲーム基板やパソコンの映像を映しだすテレビのことを『モニター』と言います。

◆**基板（ゲーム基板）**
簡単に言ってしまえば、ゲームソフトのことを指します。もっと砕いて言うなら、ファミコンのゲームカセットがむきだしであるようなものです。別名『P・C・B』（Printed Circuit Board）とも言います。

◆**システム基板**
はるか昔、ゲーム基板は新しいゲームが開発される度に、そのゲーム専用の回路を組んでいました。しかし、これでは時間もお金も多大にかかってしまうため、なんとかゲームの内容だけを変更できないものかと開発されたのが「システム基板」です。
一つの基板があれば、中身（ゲームの種類）が交換できる基板のことを言いますが、一部システム基板でも、『ゲームの交換が個人ではできない』『ソフトだけで販売されていない』など例外的なものもあります。

◆**筐体**
ゲームセンターに置かれているゲーム機のことです。昔はテーブル型でしたが、今はどこでもアップライト型になっているようです。

◆**ディップスイッチ（DIP switch）**
ゲーム基板上に取り付けてある小さなスイッチです。このスイッチを動かすことで、ゲームの難易度や残機数を変更したり、音楽だけを聴いたりボタン、レバーの動作チェックが確認できたりします。基板と一緒に付いてくる取り扱い説明書に、その内容が記載されています。

◆**配線表**
基板とコントロールボックスをつなぐ命の綱、ハーネスを作るために絶対必要なものです。最近のほとんどのゲームはJAMMA規格で統一されていますが、大型筐体もの、昔のゲームなどはその限りではないので、これらのハーネスを作るためには絶対に配線表が必要というわけです。

◆**グランド**
配線図の中に登場するキーワードで、前回、前々回の「アーケーダー」で説明したように、豆電球に電池をつなげるとき＋（プラス）だけでは光りませんよね？当然ー（マイナス）をつなげて、はじめて電球が光るわけです。このことは基板にも言えることです。ゲームの基板には5V、12Vといった電気を供給するのですが、その電気が当然抜けてくる場所が必要なのです。それが「グランド」というわけです。
グランドはGND（Ground）と表記されることのほうが多いようです。

◆**RGB**
R（Red）・G（Green）・B（Blue）の略語で、「光の三原色」と呼ばれるものです。要するにブラウン管に映しだされる映像はすべて「赤・緑・青」によって構成されていて、各色の出力の違いによって表現されています。説明していると難しそうですが、実は簡単に確かめる方法があります。それは、テレビ放送やゲーム画面上で白く映っている場所に自分の目を極限まで近づけて焦点を合わすと、「赤・緑・青」を確認することができます。近視の人のほうがすぐできると思いますが、こんなことで視力が落ちてもこちらでは責任は持てませんのであしからず。

◆**周波数**
はるか昔より今日までのほとんどのゲームが、映像の信号を「15KHz」（キロヘルツ）を前提として出力しています。もちろんモニターのほうもそれに対応していなければならないのですが、心配はいりません。基板屋さんに行って、「モニターくださいな」と買ってきても大丈夫。
ここで言う「周波数」とは解像度、つまりどれだけ細かくブラウン管に映すことができるかという目安なのです。今現在では「15KHz」と「24KHz」（高解像度とも言う）の2種類ですが、いずれ「31KHz」も業務用として登場してきます。最近の物やちょっと前のモニターでも、「15&24KHz」両対応しているものがほとんどですが、購入の際には必ず確認しましょう。
ちなみに「24KHz」に対応しているゲームは「VF2」「ゲイングランド」「クラックダウン」など。ちょっとした知識程度に知っていてください。

◆**サブボード**
システム基板用のソフトのことを指します。これはメーカーによって呼び名が異なるため、混乱される人もいると思いますが、意味はみんな同じなのです。
○ロムキット（ナムコ　システム、システムⅡ）
○サブボード（タイトー　F2システム）
○カートリッジ（タイトー　F3システム）
○ロムカセット（SNK　ネオジオ）
○B-カートリッジ（カプコン　CPⅠシステム）
（埼玉県　加藤英俊君ほか多数）



タイトーのF3システムの前期型（レイフォースやグリッドシーカーなど）のマザーボードにコネクターを接続して、現在発売されているカートリッジタイプのF3ソフトをプレイすることは可能でしょうか?可能ならハード代が浮くのですが…。

（埼玉県 石井 順君）

悪いことは言いません。やめたほうがいいでしょう。不可能ではありませんが、自分でF3システムを解析して作り替えるくらいの気持ちでないと無理です!

コンシューマ機のようなリセットスイッチを作るにはどうしたらよいのですか?単純にTILTとGNDをショートさせてもダメみたいなので…。

（東京都 桜井 潤君）

どのような用途に使用するかは分かりませんが、やめておいたほうがいいと思います。昔の基板の中には基板上にリセットスイッチが付いているものもありましたが、ほとんどは付いていません。電源を切って5秒ほど待ち、再度電源を入れたほうが基板のためにもいいと思います(故障の危険性もあるため。

バンビーノさん、どうもありがとう。さて、いかがでした?今回のアーケーダー。特に用語解説とかは復習の意味でも参考になったんじゃないかな。

ところで、いよいよ当アーケーダーがムックになります。12月発売予定で、鋭意製作中。楽しみに待っててねん。



ナイスだ!基板屋さん 「一休さん」の巻 No.7

ちょっと番外編だよ

今回紹介する「一休さん」は、これまで紹介してきたような、いわゆる基板屋さんではない。だがしかし、これがまたすこぶるハイブリッドなお店。こりゃあぜひともみんなに知ってもらうしかねーぜヘイー!と思ったわけだ。番外編のつもりで読んでほしい。



ネオジオ本体、カセット、CDなんでもござれと来たもんだ。

人呼んで、SNKの代理店

この「一休さん」が、最も得意としているもの、それはネオジオ（家庭用）関係なのだ。普通のショップには置いていないような古いゲームでも、ネオジオのラインナップはカセット、CDともに完璧に揃っている。値段のほうも、ゲーメストの広告を見てもらえれば分かると思うが、超~安い（特に旧作）。

通販が強烈で、買いたい物を夕方の5時までにお店に電話すれば、美人担当者が対応・発送、しかるのち翌日には手元に届くのだー（一部の地域を除く）。

まだ見ぬ新作ゲームも、予約しておけば確実に発売日に届くって寸法だ。

もちろん、SNK以外のゲーム商品も同様。

すこぶるマニアックである!

そう、「一休さん」はマニアックなお店なのだ。お店で扱っている商品はネオジオ関係だけでなく、もちろんプレステやサターン、そしてスーファミ関連の商品も揃っている。しかし、「一休さん」の神髄はマニアックな点にあるのだ。メジャーはもちろんマイナーなものにも力を入れる。これはソフトだけでなくハードについても言えることで、イマイチ人気の出なかった某LDゲーム機などが狂ったように安い値段で手に入ったりする。新世代ゲームマシンの台頭によってその姿を消していった名機を扱っているというのは極めてありがたい。

ガンプラとかモデルガンがいっぱい。なぜ!?

マニアックさもここに極まれりといった感じであるが、このお店にはプラモデル（特にガンダム系）やモデルガン、防弾チョッキのようなサバイバルグッズまでが取り揃えてある。これは、もともと「一休さん」が老舗のおもちゃ屋さんであったためで、その充実度たるや恐ろしいものがある。

私・マウント思うに、このお店は来て見てこそ、その本当の面白さが分かるのではないかな、と。世のゲーマーたちだって、ゲーム以外にも趣味はあるわけじゃないですか、そんな人たちのニーズというか、ハートをですね、ガッチリキャッチしちゃってる訳ですよ。一粒で何度もオイシイ、ズルイお店、それが「一休さん」なのでありました。

名古屋に5店舗あるので、足を伸ばしてレッツゴゥだ。お店の人もゲーマーだから、ゲームの攻略とかの相談にものってもらえるよ。

タイムリーなプレゼントを貴方に

今回、「一休さん」からいただいたプレゼントは何と!サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（家庭用ネオジオカセット）3名様 だあああーっ!!

しかも、当選された方には、発売日である12月1日に必ずお届け!さすがだね、一休さん♡

残念ながら外れちゃった方にも**真サムライスピリッツ オリジナルビニールバッグ**を、抽選で50名に差し上げます。



これが真サムオリジナルビニールバッグだ。

欲しい人は、住所・氏名・年齢・コーナーの感想その他なんでも、を明記の上、

東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ゲーメスト「アーケーダー 斬紅郎カセット超!欲しいぜ」係 まで奮って応募してください。締め切りは11月25日（消印有効）



ゲーマーな店員さんとお客さん。とっても奇麗な店内である、マジで。

■タイムマシン
〒150 渋谷区道玄坂2-15-1 ノア道玄坂517号室
TEL. 03 (3462) 4541

■プロトワン
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL. 06 (649) 4080

■一休さん
〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL. 052 (481) 1196

■シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL. 0794 (84) 0476

■システムIII
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F
TEL. 052 (523) 4432

■ロータスプレス
〒150 渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F
TEL. 03 (3770) 2731

■アミューズメントマドンナ
〒581 大阪府八尾市山本高安町2-13-4
TEL. 0729 (96) 0873

■キョーワインターナショナル
〒141 品川区大崎1-20-16
TEL. 03 (3490) 5201

■TAMAYA
〒168 杉並区和泉2-1-26
TEL. 03 (3323) 9911

■ファントム
〒101 千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F
TEL. 03 (3257) 1126

■有)哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL. 06 (719) 9919

■アイ・ランド
〒571 大阪府門真市脇田町21-13
TEL. 0720 (84) 7501

■イエローバッグ
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL. 075 (343) 4860

■エマーソン
〒431-31 静岡県浜松市笠井町32-1
TEL. 053 (433) 9900

■宇宙堂
〒162 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL. 052 (916) 1407

■基板屋
〒431-02 静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL. 053 (592) 7236

■クエスト
〒373 群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL. 0276 (49) 1133

■GAMEファンタジー
〒326 栃木県足利市大前町841
TEL. 0284 (62) 6926

■ソフトショップマリオ
〒390 長野県松本市あがた1-2-16
TEL. 0263 (36) 5536

■フーガ
〒364 埼玉県北本市北本2-84-1
TEL. 0485 (93) 6491

■KIC
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL. 044 (754) 7594

■サンカンパニー
〒215 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL. 044 (954) 9459

■ソフトランド秀和
〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-9 松竹ビル6F
TEL. 06 (649) 7177

■テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL. 06 (643) 7641

■トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第三ビル2F
TEL. 03 (5295) 0667

■ボードA
〒169 新宿区高田馬場2-9-1 斉川ビル202
TEL. 03 (5272) 3690

■富貴商会
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL. 075 (595) 1136

■ハッピー商会
〒662 兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL. 0798 (71) 2910

■ドリームトコ
〒330 埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL. 048 (649) 7650

■レクトロン
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13
TEL. 06 (747) 2028

■ファンタジー
〒683 鳥取県米子市明治町179
TEL. 0859 (23) 2064

■PCB共和国
〒145 大田区田園調布1-47-2
TEL. 03 (3721) 1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL. 045 (911) 8558

■ミルキーウェイ
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
TEL. 052 (262) 3295

■R&K
〒464 名古屋市千種区今池南9-10 タカラビル3F-D
TEL. 052 (732) 3874

■アップル
〒430 静岡市竜南1-1-54
TEL. 054 (248) 4601

君もアーケードゲームを家でやろう!

各種コントロールBOX有ります。ミルキーウェイで全部そろいます。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（アーケード版）予約受付中！
どんなコントロールBOXにも取付できる麻雀パネル有り！ぜひTELください。

ナムコ

鉄拳2、プラスアルファ	TEL
鉄拳2	TEL
鉄拳	TEL
ナムコクラシックVol.1	TEL
ソウルエッジ	TEL
スティールガンナー2（P付）	65,000
アサルト（P付）	80,000
ギャラガ	20,000
ギャラガ'88	30,000
ドラゴンバスター	48,000
ゼビウス	22,000
バラデューク	35,000
パックランド	58,000
パックマニア	32,000
スプラッターハウス	28,000
フォゾン	128,000
ローリングサンダー（NEW Ver.）	45,000
デンジャラスシード	18,000
ナックルヘッズ	18,000
インディアナジョーンズ	55,000
F/A	17,000
エクスバニア	7,000
スーパーワールドコート	9,000
ドルアーガの塔	78,000
ニューマンアスレチック	15,000
エメラルディア	6,000
スカイキッド	55,000
グレートスラッガーズ	5,000
ネビュラスレイ	20,000

コナミ

ツインビーヤッホー！	TEL
極上パロディウス！	TEL
沙羅曼蛇2	TEL
XEXEX	28,000
マーシャルチャンピオン	16,000
サンダークロス	20,000
出たな‼ツインビー	15,000
メタモルフィックフォース	40,000
クライムファイターズ2	12,000
ゴルフィンググレイツ2（P付）	35,000
T.M.N.T.	15,000
魂斗羅	10,000
パンクショット	5,000
ロードファイター	12,000
マンハッタン24分署	8,000
ファイナライザー	10,000
フロッガー	20,000
タイムパイロット	32,000
サーカスチャーリー	15,000
メインスタジアム	2,000
メガゾーン	10,000
クイズ学問のススメ	3,000
大列車強盗（US）	10,000
魔獣の王国	80,000
ロックンロープ	48,000
スラムダンク	58,000

カプコン

闘神伝2	TEL
19××	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スーパーストⅡX	TEL
X-MEN	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
ヴァンパイア	TEL
スーパーストⅡ	TEL
ロストワールド（P付）	95,000
ストライダー飛竜	70,000
大魔界村	70,000
マジックソード	23,000
ナイツオブザラウンド	16,000
ザキングオブドラゴンズ	23,000
キャディラックス	35,000
天地を喰らうⅡ	20,000
戦場の狼Ⅱ	28,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	8,000
ストⅡダッシュターボ	10,000
マッドギア	7,000
エグゼドエグゼス	38,000
マッスルボマー	10,000
1942	12,000
クイズ殿様の野望2	8,000
アタックス	7,000
虎への道	8,000
カプコンのクイズゲーム色々	各2,000

アイレム

R·TYPEⅡ	18,000
海底大戦争	28,000
ガンフォース	9,000
フック	25,000
最後の忍道	15,000
剣豪	10,000
サンダーブラスター	15,000
ビジランテ	3,000
パウンドフォーパウンド（P付）	8,000
クイズF1 1·2フィニッシュ	2,000
四川省Ⅱ	8,000
ドラゴンブリード	12,000
スペランカー	18,000
四川省	5,000

タイトー

ダライアス外伝	TEL
エレベーターアクションリターンズ	TEL
ジャングルキング / タイムトンネル（ロム） / バイオアタック（ロム）	セットで 75,000
黄金の城	35,000
スペースインベーダーDX	23,000
ダライアスⅡ	15,000
ガンフロンティア	50,000
バブルボブル	28,000
キャメルトライ（P付）	25,000
ダイノレックス	14,000
ルナーク	8,000
ああ栄光の甲子園	5,000
忍者くん魔城の冒険	16,000
奇々怪界	12,000
サイレントドラゴン	8,000
チャイニーズヒーロー	5,000
ラスタンサーガ	20,000
エレベーターアクション	15,000
タイガーヘリ	8,000
飛翔鮫	8,000
フロントライン（P付）	25,000
ピット&ラン	5,000
火激	3,000
トップランキングスターズ	5,000
ハットトリックヒーロー	6,000
ダイナマイトリーグ	3,000
[illegible]野球	3,000
あしたのジョー	5,000
べんべろべえ	24,000
バイオレンスファイト	14,000
ファイティングホーク	5,000
エンパイアシティ	10,000
チャンピオンレスラー	3,000
キック&ラン	2,000
アルバレスタ	9,000
女子バレーボール	5,000
スラップファイト	10,000
スーパーQix	9,000
クイズ人生劇場	6,000
クイズ地球防衛軍	5,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ!!	3,000

セガ

ファイティングバイパーズ	TEL
バーチャファイター2	TEL
バーチャファイター	TEL
ST-Vシリーズ色々	TEL
ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
ハードダンク	30,000
ぷよぷよ	15,000
タントアール	5,000
スタックコラムス	5,000
獣王記	6,000
コットン	16,000
バーニングライバル	7,000
ソニックブーム	15,000
モンスターランド	15,000
オーライル	8,000
ベイルート	8,000
DDクルー	8,000
アッポー	16,000
チョップリフター	16,000
レッスルウォー	4,000
フラワー	20,000
クラッチヒッター	8,000
ウォーリーを探せ（P付）	10,000
ずんずん教の野望	10,000
ダイナミックカントリーゴルフ(P付)	15,000
クイズめくるめくストーリー	3,000

データイースト

エドワードランディ	68,000
ザ・グレイトラグタイムショー	45,000
ダークシールⅡ	15,000
ファイティングファンタジー	17,000
ワンダープラネット	15,000
魔境戦士	7,000
ヘビーバレル（P付）	30,000
スーパーバーガータイム	15,000
クルードバスター	8,000
ロボコップ	9,000
ジョー&マックリターンズ	8,000
アクトフェンサー	10,000
ファイターズヒストリー	5,000
タンブルポップ	7,000
ダイエットGO！GO！	8,000
ファンキージェット	7,000
シークレットエージェント	12,000
クルードバスター	6,000
ヘビースマッシュ	5,000
スタジアムヒーロー	3,000
プロゴルフ	5,000
プロテニス	5,000
トライアウト	3,000

テクモ

がんばれギンくん	名作？
エイトフォース	18,000
ファイナルスターフォース	15,000
スターフォース	25,000
アルゴスの戦士	20,000
シルクワーム	8,000
ボンジャック	16,000
ピンボールアクション	6,000
ワイルドファング	10,000
リムロッキンバスケットボール	5,000
ワールドカップ'90	5,000
ワールドカップ'94	10,000
忍者外伝	12,000
クイズココロジー	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
サボテンボンバーズ	7,000
ガンディーラー	5,000
ガズラー	25,000
サンドスコーピオン	18,000
クイズすくらんぶる	1,500
雷電	20,000
バルバルークの伝説	8,000

ジャレコ

P-47 ACES	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
ゲーム天国	TEL
湾岸戦争	TEL
麻雀エンジェルキッス	TEL
モモコ120%	20,000
ロッドランド	20,000
天聖龍	12,000
E.D.F.	12,000
ビッグストライカー	5,000
ロードオブキング	15,000
ベストバウトボクシング	5,000
フォーメーションZ	15,000

バンプレスト

機動戦士ガンダムEX-REVUE	TEL
機動戦士ガンダム	10,000
マジンガーZ	25,000
戦国エース	24,000
ウルトラマン	5,000
ウルトラ闘魂伝説	10,000
美少女戦士セーラームーン	TEL
SDガンダム色々	TEL
アルチメイトテニス	8,000

SNK（基板）

T.A.N.K.（P付）	30,000
怒（P付）	30,000
怒号層圏（P付）	28,000
アテナ	28,000
スカイソルジャー	12,000
脱獄	5,000
原始島	8,000
バトルフィールド	6,000

東亜プラン

フィグゼイド	8,000
アウトゾーン	9,000
ホラーストーリー	14,000
ゴークス（P付）	9,000
バツグン	38,000

日本物産

クレイジークライマー	75,000
クレイジークライマー2	43,000
妖魔忍法帖	8,000
アームドF	6,000
アマテラス	8,000
マイティーガイ	8,000

テクノスジャパン

ダブルドラゴン	5,000
熱血高校ドッヂボール部	3,000
コンバットライブス	3,000
レッスルフェスト	3,000
バレーボール	3,000

UPL

アクロバットミッション	6,000
宇宙戦艦ゴモラ	12,000
アトミックロボキッド	10,000
バンダイク	6,000

カネコ

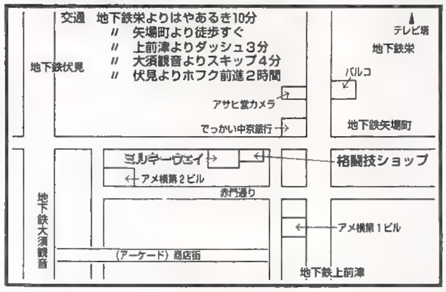
富士山バスター	12,000
マジカルクリスタル	9,000
ギャルズパニック2	32,000
ビーラップボーイズ	18,000

エイブル・メトロ

だるま道場	8,000
ぽいっと	3,000
牌砦	5,000

その他

アンブッシュ（レトロ名作）	15,000
スーパーバレーボール	2,000
ウェルトリス	8,000
ノストラダムス	18,000
エアーウルフ	25,000
ハイパーデュエル	20,000
ブルーホーク	9,000
連珠貴族	25,000



スーパーオセロ	10,000
Mr.Do！	18,000
Mr.Do'sワイルドライド	25,000
メタフォックス（女が歌う）	28,000
ガルフストーム	12,000
ブランディア	18,000
ファイアートラップ	6,000
ファニーマウス	15,000
グランドストライカー	8,000
プレイガールズ2	6,000
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
リバーパトロール	65,000
ハチャメチャファイター	18,000
五月陣戦	10,000
豪血寺一族	6,000
豪血寺一族2	TEL
チャタンヤラクーシャンク	35,000

ネオジオアーケード版

まとめてたくさん買えば値引有り

ネオジオアーケード版マザー	特価
（これがないとゲームができない）	
餓狼伝説	1,200
餓狼伝説2	1,300
餓狼伝説スペシャル	1,800
餓狼伝説3	6,000
龍虎の拳	1,400
龍虎の拳2	1,800
ワールドヒーローズ	1,200
ワールドヒーローズ2	1,500
ワールドヒーローズ2JET	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
サムライスピリッツ	2,400
真サムライスピリッツ	3,800
ギャラクシーファイト	4,800
ファイトフィーバー	15,000
ファイヤースープレックス	900
風雲黙示録	7,000
ザ・キングオブファイターズ'94	TEL
ザ・キングオブファイターズ'95	TEL
アンドロデュノス	2,700
得点王	2,700
得点王2	4,700
ラストリゾート	4,700
フライングパワーディスク	名作
痛快GAN GAN行進曲	7,400
トップハンター	14,000
戦国伝承2	2,400
ビューポイント	超名作
麻雀みなさんのおかげさまです	6,500
キングオブザモンスターズ	1,700
サッカーブロール	1,600
フットボールフレンジー	1,800
ベースボールスターズ	1,400
ベースボールスターズ2	1,600
サイバーリップ	4,400
ザ・スーパースパイ	3,300
NAM-1975	6,600
ラギ	8,800
スラッシュラリー	3,000
8マン	3,000
ASOⅡ	5,500
リーグボウリング	対戦最高！
雀神伝説	15,000
マジシャンロード	6,660
麻雀狂列伝	10,000
ミラクルアドベンチャー	9,800
バーニングファイト	2,600
クイズネオ&ジオ	2,400
ライディングヒーロー	4,444
ニンジャコンバット	2,800
ニンジャコマンドー	バクレツ！

麻雀・花札

LD麻雀ジェラシー（セット）	38,000
華折鶴（花札）	5,000
スーパー華パラダイス（花札）	12,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
アイドル雀士スーチーパイ	TEL
アイドル雀士スーチーパイⅡ	TEL
スーパーリアル麻雀	8,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	18,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	25,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	TEL
スーパーリアル麻雀PV	TEL
麻雀トリプルウォーズ	12,000
麻雀トリプルウォーズ2	12,000
ファイナルロマンス	TEL
リアル麻雀牌牌	1,800
麻雀コミック劇場	2,800
真由美ちゃん危機一髪	2,500
麻雀ポン珍かん	2,000
恋のマジックポーション	2,800
七次元の妖精達	1,800
麻雀遊戯	2,800
クイズ麻雀早くヤッてよ	2,800
ねらえトップスター	1,200
お雀子ハイスクール	1,800
麻雀大予言	1,800
熱血麻雀宣言	2,800
麻雀革命	1,800
バニラシンドローム	12,000
ミラージュ妖獣麻雀伝	6,600
麻雀デリンジャー	1,500
麻雀クラブ90's	4,800
Gメン'89	1,800
麻雀かぐや姫	超エッチ
麻雀クリニック	人気有り
とってもE雀	4,800
ダイヤルQ2	2,800
ウルトラ㊙麻雀	2,800
プリンセスリーグ	7,800
麻雀いかがですか	1,500
スーパー㊙版	ゲゲッ！
麻雀やるならやらねば	1,800
麻雀クエスト（F2）	8,000
所さんのまーまーじゃん	2,800

買取

ガンガン買取やってます。
まずはお電話ください。

ミルキーウェイ

TEL. 052-262-3295
FAX. 052-262-2373
住所　〒460 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間　お店…………11:00AM～7:30PM
通販TEL…10:00AM～10:00PM

- お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- 上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（一たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- 価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
  （自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- 初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- 新作ゲーム、なんでも予約OK！

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳 ふたたび

第37回

文・四コマ
佐竹雅昭

格闘家としての王子は、来年3月までお休み。しかし、王子にはそれ以上の活躍の場が待っている。あらゆるメディアに、あらゆる役回りで登場する王子。しかし、マニアなシュミのほうも忘れることがないなんて、さすが王子!?



忙しい日々

押忍〜っ！
みんな元気でやってるかい。我輩も気合を入れて頑張ってるぞ！
試合のほうは来年3月までないんで、とにかく今は充電期間なんだ。
それでも芸能のお仕事はビッチリ状態。
何たって寝る間も惜しみながらマニア活動（?）にも頑張ってるわけだし。

美少女格闘家募集

テレビでは10月からの「超天才たけしの元気が出るテレビ」のレギュラーとして出演をしている。
我輩の担当は、島崎俊郎さんと美少女格闘家を探しに全国をまわることなんだ。
でも格闘技の世界ってそんなに美少女がいないんだよね。まぁ、格闘技の世界だけじゃなくスポーツ界全般に言えることだけど。
だからこの仕事とっても大変なんだよ。
誰か、とっても可愛い美少女格闘家知らないかな。もし知っていたら我輩まで教えてね。

ナレーションにも挑戦

それから、もう1件のテレビのお仕事では、新分野へ挑戦しているんだ。
それはナレーション。
関西テレビでしか放映していないんだけど、「万国彩才」という深夜番組で、きっちりナレーションをキメているんだ。
まぁ我輩も喋ることに関しては、かなり慣れてきたといってもいいのかな。
だってラジオでは文化放送0時の「佐竹雅昭の覇王塾」が3年目に突入したし、新番組としてTBSラジオ深夜1時から3時までのたっぷり2時間の生放送「水曜UP'S佐竹雅昭ー暁の黒エビ団ー」をはじめたのだ。

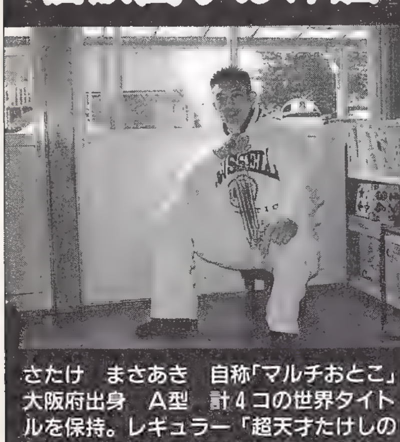
いつまでも初心を忘れず？

でも生放送ってとっても緊張するな。
時間の配分なんか分からないものだから、焦っちゃってね。もうドキドキものさ。
だけどやりがいがあるね。リスナーの声がダイレクトに伝わるんだから。
皆もドンドン葉書やFAXちょうだいね。
なるべく番組で紹介するからさ。
ところで、今回採用になったハガキ、芸術性が高いよな。
我輩も絵にはうるさい方だけど、これはなかなかのものだよ。印刷になると分からないと思うけど、カラートーンのようなもので描かれているのだ。だからこれだけシャープなエッジが出るわけだね。
でも、我輩はここまで歯並びは悪くないぞ〜。
原くん投稿ありがとう！



札幌市　原　義一クン

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　自称「マルチおとこ」大阪府出身　A型　計4コの世界タイトルを保持。レギュラー「超天才たけしの元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

ポエム

ブルボン

しばれるな〜
ブルブルブル
寒いでっせ〜
ブルブルブル
こうなったら
ブルボンだ
チョコにしようか
おかきにしようか
by　知蛇龍神雷虎獅子王

お便り募集中!!

今年もそろそろ押し詰まって、気の早いご家庭では、年賀状などをしたためる時期になってきました。余分に買った葉書、1枚こちらにまわしてみませんか？あて先は㊝係。

東京ガリバー通信

第32回

冬の風は寒いけどお家の中では日差しは暖かくってご飯はおいしいし、お昼寝にはもってこいの季節だね。でも家にこもってなんかいられないぞ！だって新作ゲーム続々入荷のガリバーに行かなきゃ毎日が終わらないんだもーン！今月の東京ガリバー通信もにゃふーんと一発いってみよう！

ガリバーTV進出！か？

今回のガリバー通信一発目はキミだけに教える秘密情報だ。

東京ガリバーの5Fにお化け屋敷、6Fにゴーストキャッスルがあるのはみんなが知っての通りだよね、11月25日土曜日にこの2つのアトラクションであるお笑い深夜番組の公開録画が行われると言うのだ！

この番組のゲームコーナーというのは視聴者参加コーナーで、当日きてくれた女の子チャンたちが参加できるのだ。当日の収録には売り出し中の某新人お笑い芸人さんもきてくれるって話！

どんなコーナーかというとそれは当日きてくれたキミにしかわからないぞ、放送日は12月13日水曜日深夜。ヒントはこれだけ、あくまでも秘密の情報なのだ！

寒い夜はパズルで燃え燃え

この度ガリバー2Fのビデオゲームコーナーの筐体がリニューアルしたのだ！

新しい筐体ってだけでもワクワクなのにさすがにガリバー、それだけではなかったのだ。なんと新作・旧作のパズル系を多数入荷してパズルコーナーをつくってしまったのだ〜ドッカーン！これを見逃す手はないぞ！ロケテスト版のゲームもあるというからパズルフェチの君ならぜひとも駆けつけねば！

さらに毎週末には何かしらパズルのイベントが開かれてるというし、週末はガリバーで寒い夜をホットに乗り切ろう！燃え過ぎちゃって灰にならないようにご注意をネ！



ズラリとならぶ筐体！





あれ？あんなところになつかしのパズルゲームが！

キャッチャーアイテム新作続々！の巻

ガリバーにロケテスト版のUFOキャッチャーアイテムが入るというのは前にもお知らせしたよね、今回は新しく入ったロケテスト版アイテムを見せてもらったよ。

写真の他にも力を入れているのがウルトラマンシリーズ。ぬいぐるみから家庭商品まで、いろいろな品物があるというからウルトラシリーズで身の回りを固めることも可能！というわけだ、ファンには嬉しい話だよね。これからも新作ができしだいガリバーに入ってくるらしいからこまめにガリバーを覗いてみよう！



アニメも大好評のあのキャラだ！

ガリバースター誕生！

前回も募集したガリバーのスターをまだまだ募集してるのだ。

もう締め切ったかな?と心配してたらゴメンね。

前回と同様、格闘ゲームが大得意！な君、キャライラストならまかして！な君、クレーンゲームの鬼とはこの私！なんて自信満々！勇気凛々なみんなをまとめて大募集だよ。

くわしくはガリバースタッフクルーに自己申告してほしい、照れ屋な君は友だちから推薦でもOK。報酬などは応相談ということ、このガリバー通信にも登場するかも!?

異種格闘技戦でにゃふーん

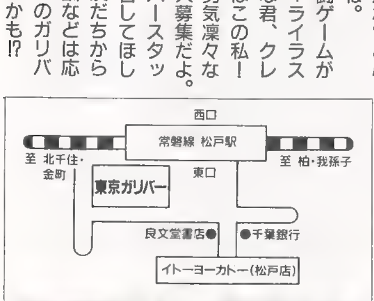
お知らせした異種格闘技戦が残念なことに年末に移動してしまいましたーとほほ。問い合わせてくれたり、楽しみにしてた方々には本当にごめんなさい！でもさらにパワーアップしたイベントになることは間違いないということなので許してね！

ゲームの種類もこれから出る新作ゲームに変わってるので、これから練習しても大会までには間に合うはずだ。

詳しいことはガリバーに問い合わせてほしいとのことなので、ぜひともこの機会をおのがしなく！これからも各大会の募集は載せていくので腕試しがしたい人は要チェックしてね。



うわーこれほしー！いやマジで。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



対戦台個人意識調査アンケートが続々編集部に届くにつれ「対戦台問題」は相当に重大な問題点を含んでいることに改めて気付かされる。「何をいまさら…」「ハメだの待ちだのうるせーよ」など、投げ槍な意見で逃げてないで、もっと真剣に考えてみよーぜ。なあ。
(最近はコンフュージョン・渕健)

今月の一発

日替わりごっつぁん劇場
怪奇！鉄人地方行脚

★「隣町のゲーセンに鉄人が来て、百人組み手をやっている！」

え？こんな地方のゲーセンに、あのバーチャの鉄人が!?一瞬耳を疑ったが、確かにそう聞いた。

いささかマユツバな情報であるが、もしかしたらゲーセン側の営業で呼んだのかもしれない。それともマルゲ屋の宅配便ツアー!?とにかくこんなチャンスはめったにない。

普段より鍛えに鍛えた我がラウ様の腕前を試すべく、愛車「アメリカザリガニ号」に乗って、隣町まで向かう。鉄人に勝って名を上げる絶好のチャーンス！んで女の子にモテモテ！

そんな煩悩を抱きながら走っているうちにゲーセンに到着。んぉ！確かにバーサスシティの周りには人だかりができている。もしかして本当に鉄人!?

「フハハハハ！我が名はVF2全国大会覇者である鉄人キャサ男！俗人どもよ、かかってくるがいい！この鉄人が稽古をつけてくれようぞ！」

ゲ、ニセ鉄人！んなことだろうと思った。よくいるんだ、こういった別人（主に著名人）になりきっている妄想家が。しかも一人で百人組み手やってる完全自己満足野郎。

「おいそこの奴！乱入してくるがいい。百人組み手の24人目の餌食としてくれるわ！」

「うるせぇこのニセ野郎！てめえが筐体を占領するもんだから、周りに人だかりができてるじゃねぇか！しかも24人目の餌食だと!?半分以上負けてるぞこのボケェ！」

「だまれだまれ！俺様は全国のバーチャプレイヤーの憧れの的、鉄人だぞ！貴様ら俗人共が対戦する機会などめったにないのだぞ！ありがたく思え！」

「そこまで言うなら乱入してやるよ！ニセモノのバケの皮剝がしてやるわぁ！コイン投入！ラウ・チェン・ザ・アイアンシェフ、SET　UP！」

そう言うやいなや、我がラウ様の「おはよう斜下掌」が決まり、奴は空高く宙を舞う。さらに「ごきげんようオーイエー」の追い打ちを加え、ニセ鉄人は闘技場の遥か彼方た吹っ飛んだ。あっと言う間に一本目先取。

『某尊師の3倍は高く浮いていた』（ラウ談）

2本目もリング際で待ちに徹するニセ鉄人をパンチ連打で押し出し、あっさり勝負はついた。しかし、その後もしつこくコインを入れてくる。

「てめぇ、このニセ鉄人！いいかげんに諦めろ！」

「ニセ鉄人…!?くっくっくっ、笑止！我が使用キャラをよく見よ！」

「……鉄人(デュラル)……」

寒いオチ…皆さんもニセ鉄人には気をつけましょーね。

（九州　ターザン鈴木君Ⓐ）

☆とんだエセ鉄人だ。時代が生んだ悲しい道化師なのか…なんてな。



↑（埼玉県　鷲神楽君⑮①）
☆まだ聞こえるだろう夜の声が。遥か遠い夜明けまでブッ倒れるまで走れー！

がぶりよらゲーマー人生



真剣な討議の結果、9月15日はAMショーでなく河○塾の模試をとってしまった。「これでこそ受験生」と喜んだものの、試験開始して30秒後にはこの選択が誤りであることを悟った…。

（埼玉県　川越のリオン使い君Ⓑ）

ムダなまでに熱いぜ！ときめきゲーマー人生

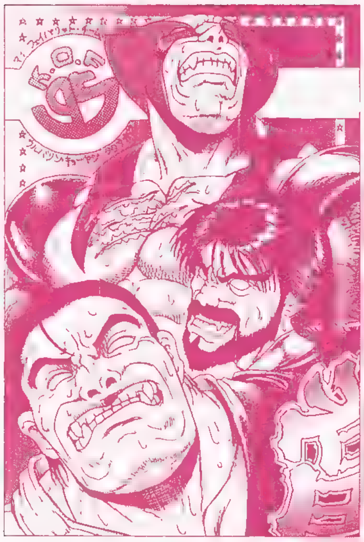
俺の友人の親戚の話によれば、今注目のゲームはアルペンレーサーだそうだ。

—夕暮れ時のごった返す店内で、学校帰りの女子高生が制服でアルペンする姿を何げなく眺めながら手にした缶コーヒー（ハーフタイムの「完熟豆100%」が一番美味い…らしい）を飲む—

これが、戦いに明け暮れるゲーセン野郎の心和むひととき…なのだそうだ。ま、あくまでも俺の友人の親戚の話だがな…。

（神奈川県　可能を不可能にする男　内海歳士君Ⓒ）

☆…伝聞形なのがすこぶるあやしいな内海君。それにしてもアルペンレーサーは異様に女の子ウケがよいんだけど。なして？



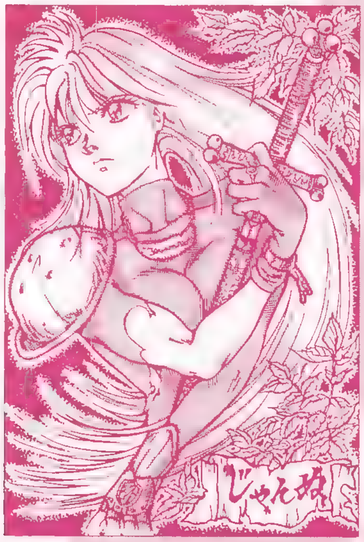
➡（沖縄県　DDK君③）
☆時代はオヤジを必要としている。むせかえる熱年パワァに君も血涙を流せ。

バーチャコップ2があったのよ。やりたかったんだけど、なかなかあかなくて。まっ、消えることはないから今度でいいか、と思ってブラついていたらファミスタ'95があったのよ。こーゆーゲームってたまにやるとなんか楽しーのよ。

まわりに誰もいなかったから、なんか寂しかったけど、派手な新作ゲームのウラで頑張っているゲームも、みんなやろうぜ！と一人で思った。ちょっと寂しい。

（東京都　B・Y君Ⓓ）

☆やれポリゴンだの大型筐体だのと、人々の興味関心の大半は絢爛で派手な部分に集まっちゃうけど、やっぱりゲーセンで欠かせないのはテーブル筐体ゲームっしょ。コレがないと落ち着かないよな。



➡（宮城県　ドン原人さん④）
☆きっすべてうまくいく。信じる心に自分だけの神が宿るのだから。



➡（北海道　経済生伊藤海君②）
☆見よーこのゲームには失われた日本の心が満ち満ち溢れておるー
ゲーメストはこれからも熱きニンジャ魂を保護していきたい。

対戦マナーのことなんですが、昔あったストリートファイターの筐体の、あの大きいボタンの2つの奴、あれでゲームすればいいんじゃないかな。

コンボとかキャンセルとかは難しいけど、単にパンチとキックだけの単純勝負。負けてもボタン殴ればいいし。どうですか？

（愛知県　昔波動拳だけでストIをクリアした男君Ⓔ）

…うむ。あのストIの筐体こそ、ゲーマーたちの燃えたぎる力を正しき方向に導く逸品。

自らの苦痛とともに技を磨き、憎しみで振るう拳の意味のなさを知るがよい。礼を持って叩くボタンこそが真の勝利を呼ぶ。これだ。

この間、ラウそっくりのおっさんがいた（髪の毛後ろでしばってたし）。

乱入しようかと思ったが、リングが駅のプラットホームだったので浮かされるとリングアウトがデンジャラスなのでやめた。

（徳島県　尾辻真一君Ⓕ）

☆そりゃマジでバーチャデンジャー。命拾いしたのー。

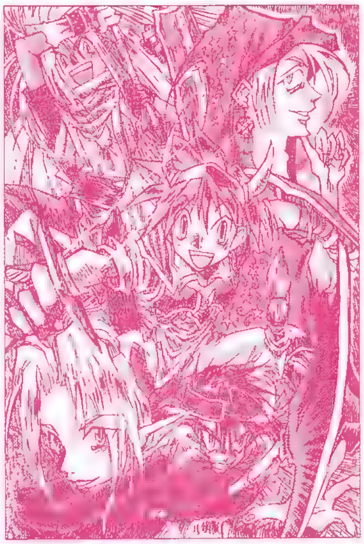
半端バーチャル仮想なりきり大会

★新コーナー案。ひょっとしたら自分はゲームのキャラクターじゃないか？と思う瞬間を書いて送ってもらおうという、なんていうか、神聖かつ早合点で現実逃避なコーナー。

例

◎エレベーターなどに残し放屁をブチかますとき、自分の前世はボンバーマンではないかと思う。

◎焼き肉食っているとき、肉の油がワリバシを持っている手に当たると、ジャスティスショットをくらったザコの気持ちになった。



↑（黒田藩　サ変君⑤）
狙うは王者の竜の首！
仲間がいりゃー何とかなるサ！（クイズです）



↑今（大阪府　よしかわ"チャンバー"はつりょお君⑥）
黒が見える。闇の淵からオマエと同じ顔で。

◎朝のラッシュアワー時、背中でギュウギュウ他人を押しのけていると、自分がアキラになった気がする。

◎すっぽんぽんで繁華街を練り歩いていたら、すべての通行人が自分をよけてくれるので、オートガードを修得したような気がした。（濁）**メガクラッシュを連発しながら歩いているよーな気が…消費するのは社会的地位）**

◎キスをしたら若返ったので、豪血寺の血を引いていることがわかった。

◎フランスの核実験に憤りを感じたとき、ナコルルは俺のオヤジの隠し子なのでは？と思った。

などなど。「ゲームキャラクター度チェック」みたいな感じですか。そーいや○○チェック最近なくなりましたな。

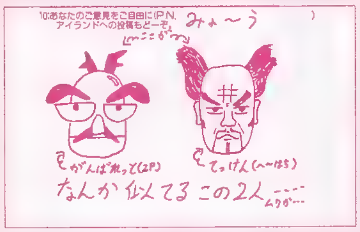
（大阪府　パフパフノートゥング君⑥）

☆ステーキ食らっているとき、鉄板のはじける油を手に受けるにつけ、打ち返しをくらいまくる2周目のビックバイパーの気持ちになる。5点。

皆も生活の中で「ああ、俺様ってばすこぶるゲームキャラじゃーん」なる心境に駆られることがあったら、アイランドまで送ってみよう。



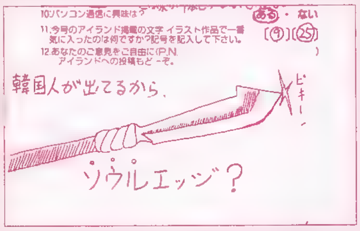
↑デスメタル系か。⑦



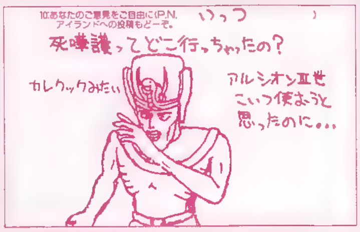
↑ナムコのオヤジの基本である。⑨



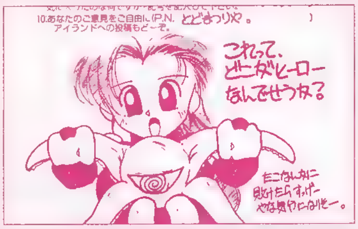
↑その気になるなって。⑧



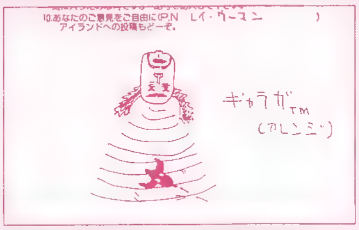
↑きゅ～～。⑪



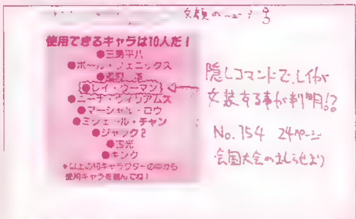
↑全国発売を再考してくれ。⑩



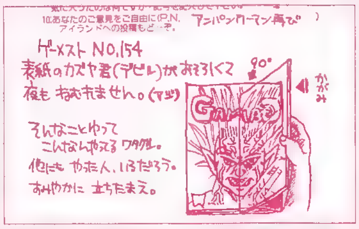
↑悪のヒーローです。⑬



↑それっぽい。⑫



↑あうあう。⑮



↑楽しんどるな。⑭

これぞ日本（トリパンより）
つっこみ三昧

☞悪友共が何か話していた。
T「アイランドのキャプションってネタごとにギャップ激しいよね」
K「甘いのうT、やたら真面目なのはTMさんが乱入して書いているのさ」
　そうなんですか？
（宮城県　爆田岩目が点さんⒽ）
↑わりと軽目のキャプションはヒップホップ☆渕健、アナーキーなのはゲロヨン健康、シリアスなのはクングニル田渕Ver.3が書いておる。

☞SNKって夏はKOF、冬はサムスピ。
（広島県　CHA君Ⓘ）
↑もはや風物詩。ん？

☞ゲーメストを電車の中で見るのは、スポーツ新聞のスケベなページを読むくらい勇気がいる。
（東京都　マハラパー君Ⓙ）
↑堂々と読みなさいよ。俺はいつも帰りの電車でメストを読んで誤植を発見して青くなってるぞ。

燃えよ青春!!

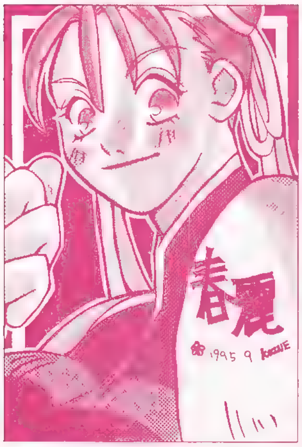


KOFエディットに熱く眠る漢(オトコ)の慟哭

★巻で論争のネタになっているらしい『KOF'95』のチームエディットシステムについて私見を述べたい。
まず、このシステムについて、私は大賛成派である。誰だって夢の組み合わせでチームを作ってみたいと一度は思うことだろう。このシステムの採用で様々な弊害も出たのだが、結局はハメ技論争と同じく個人のモラルに依存する問題だと思う。
そこで私は皆さんに言いたいことがある。実は、私自身このチームエディットシステムに関して何だかなあと思うことを実際に体験した。少し前に地元のゲーセンで行われた、KOF'95」の大会に私は出場したのだが…そこで私が見たものは…出場者のあまりに画一的なエディットチームの構成であった。
いわゆる猫も杓子も京・庵・リョウ・キム・テリーの内から任意に3人選べ状態である。それ以外のメンバーをチームに採用している出場者は、私を含めほんの一握りである。
そりゃ、強いかもしれないよ。でも、君たちは忘れていないかい？何をかって？ヒーローの熱い心をさ。さぁ、そろそろ品位よサラバの時間だぜ！★
もう一度言おう！君たちは大事なことを忘れている！そうさ！『太陽戦隊サンバルカン』だって言っているじゃないか！一人より二人がいいさ、二人より三人がイイ！しかし、である！その3人とは、空を翔るアイツ・海を守るアイツ・大地を走るアイツでなければならんのだ！バリエーションに富まずして、何がチームと言えるのか？
ヒーローってそんなもんじゃないだろ！超神ビュビューンしかり、特警ウインスペクターしかり（マニアバレバレ）だ！メンバーの中で最強なのがリーダーであることは、誰もが皆知っている。それなら全員リーダーの能力をそろえりゃ良さそうなものだが、そうは問屋が卸さない。様々な能力のメンバーが力を合わせる、これがチームってもんだろ！
強いメンバーばかり揃えるのが悪いとは言わない。だが、それで君は平気か？君の正義はそれを許すのか？無茶苦茶勝手（かつマニアック）なのは重々承知だ。だが、敢えて今一度考えてほしい。

（愛知県　ブラックマグマ君Ⓛ）

☆ぐあーなんつー激しくゴーインマイウエイな意見じゃ。だか一見ムッチャーな言いかたにも思える言葉の中にも、キラリと光る漢の生きざまを感じたぜ！



↑（新潟県　佐鳴梢さん⑰）
☆大元気。どーだ。



↑（静岡県　兼高双一君⑯）
☆闘神伝がアーケードで出るとは意外でした。ちょっと注目してみましょう。

近所のゲーセンに、モータルコンバットIIの対戦台が最近入った。友人と一緒にはまりまくってしまった。
アメリカ人と心が通じた気がした。

（群馬県　げげもん君Ⓚ）

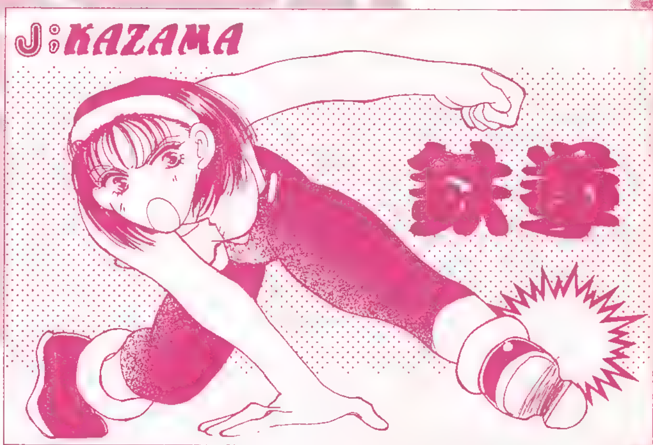
集え冒険者！格闘捏造友の会

前々号で激を飛ばしたおかげで、読者諸氏の小さい胸にフツフツと燃える捏造魂に火がついた！見よーこの山と積まれたハガキの山を！…ってこりゃご商談行きじゃない。テヘ♥
ぬおおおお！折角新コーナーをこさえたんじゃから、盛り上げていきたいよ〜。皆さんよろしく協力頼むっ。
では今回の最初のハガキを紹介していこふ。

建設重機の格闘ゲームがあってもいいと思う。例えばコンボVSダンプとか、パワーショベルVS油圧式ジャッキなど。
（大阪府　高畑生君Ⓜ）
☆これがホントのヒットコンボってか（失格）。ふむ…建設重機格闘…ぜひとも機種別大型筐体で楽しみたいものだな。

『アトミックロボキットが格ゲーになったら…』
「バーチャロン」並みのロボット格闘ゲー！おまけに空も飛べるので空中コンボも豊富に！
難点は、キャラに手足がないため、キック、パンチ、投げができない点だろう。
ところでこのゲームって今時若い人って知ってるのか？
（福島県　かわいとーろーさんⓃ）
☆格闘じゃなくて体当たり&飛び道具撃ちまくり大会に終わってしまいそうだ。ふみ。

『パワードギアが格闘ゲームになったらこうなる』
メカ物格闘ゲー、それはほかにまかせておいて、人間の限界に迫れ。1対1の男同士の戦い、人間VSメカで決まりだ！
ボッツで断念されたパーツ選択もとい武器自由選択もワルサーP-38から（？）日本刀や手投げ弾までと20種類を用意。もちろんキャラクター選択（ライア人？）も健在だ。
新システムとして逆タイムアタックも健在だ。男になりたい奴は前に出ろ。
（新潟県　DFC・Rさん⓪）
☆これは熱そうである。特にサバイバル野郎には感涙の、逆タイムアタックは盛り上がりそうだネ。私もゼヒともポン刀一本でワーロックに立ち向かい、華々しく散りたいぜ。



↑（和歌山県　河内きりんさん⑱）
☆力づくで自然保護だ！でも対戦でクマ倒してました。

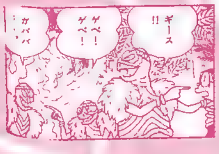
こちらこだわり派



最近はどの書店でもコンビニでもゲーメストが置いてあるので、とても便利になりました。昔はコンビニに置いてあると「すばらしいコンビニ」の称号を与えては（勝手に一人決めして）友達に言い触らしてました。

今では「こんなこともあったなぁ」と若き日々を思い出す今日このごろにございます（1年前くらいの話）。

（群馬県　黒柳鉄男君Ⓟ）



ボスキャラ対戦の憂鬱

★近ごろ、対戦格闘における「隠しコマンドにより使えるキャラ」が増えていると思う。それらのキャラはたいてい、ラスボスとか中ボスクラスのCPUとして登場するキャラである。

これには賛否両論あると思うが、俺はこれには賛成できない。それらのキャラのほとんどが、ゲームバランスを大きく崩している（あくまで個人的な意見だが）と思われるからである。

初心者と上級者の差が大きくなってきた今日の対戦格闘界において、「初心者だって性能のいい隠しキャラを使えば、上級者相手にまともな勝負ができる」という見方もできるだろうが、それはあくまでも初心者が上級者に挑む場合であって、ある程度の腕を持つもの同士の対戦では話が違ってくる。

よくゲーセンでは初めは普通のキャラで対戦しているが、負けると次に隠しキャラを使用し、さらに一部の強い技しか使わない、という人たちがいるが、その人たちはそれで勝って嬉しいのだろうか？また、それで負けたほうは非常に納得がいかない。

本来、格闘ゲームというものは自分のキャラをとことん鍛え上げ、お互いの技をすべて出し切って闘うところにおもしろさがあるはずである。それが、一部の隠し強キャラのために台なしにされてしまっているという事態は、そのゲームの寿命にもかなり関係があると思う。

いくら「隠し」という要素でゲームの延命を考えたところで、バランスの悪いゲームがヒットするはずがない。現にバーチャファイター2やヴァンパイアハンターなどは、隠しキャラなんてなくても十分ヒットしたといえるゲームであると思う。

メーカーさんのほうにも、ゲームバランスをよく考えたキャラクター作りをしてほしい。「相手がこいつじゃ負けても仕方ない」なんてキャラが、対戦ゲームにいていいはずはないのだから。

（静岡県　アテナのハートにときめきLOVE♥君⑲）

☆隠しキャラを出す場合でも、メーカー側はそれなりの責任をまっとうして（それによる極端なゲームバランスの破綻を防ぐなど）、商品として発売してもらいたいぞ。

あと、格好いい見た目のいいキャラだけ出してハイ終わり、ちゃんと技も出せるしエンディングもあるよ、てな無責任な作りでは大変困る。ゲーセンの対戦台では同じ金額のお金を出し合って、そのゲームの中で自らの技と力の限界を競うのだから、キャラ選択の時点で既に優劣が決まってしまうなんて絶対おかしい。

メーカー側はキャラクター性や余計な演出に力を入れる前に、まずゲームとしてのバランスを取ることに全力を傾けてほしい。



↑（大阪府　竹井床は地下2階さん⑲）
☆マジカルドロップは洒落たイラストが多くてヨイ感じです。…でもこのボスの名前なんてったっけ？ワールド？

考えていこうぜマナーの大切さ

私が通うゲーセンでも暴力…とまではいかなかったんだけど、それに近いことが起こってます。やはり勝ち続けた人に言葉の暴力を投げつけ、しかもそれが集団だった、ということでした。

高校生ぐらいの5人組が、どうしても2P側の人に勝てず、1つの対戦台を5人で回し始めて…。筐体をたたいたり、けったり、大声あげたり、相手に聞こえるように文句を言い合ったり、と、本当に子供以下の行為でした。

中学生、高校生のプレイヤーは、個々ならば特に害はないのですが、集団になると怖いもの知らずとなって「マナー以前の問題だ」と怒りたくなるよーな行為を平気で行う。

私はこれがイヤで通うゲーセンを変えたり、時間をずらしたりしてます。店側も、もっと考えて戴きたいんですけど…そーゆーワケにもいかず野放し状態なのも原因の一つではないでしょうか（その店によりけりでしょうけど）。

本当に困ったものです。

（静岡県　須田紀枝さんⓇ）

☆変な方向に団結パワーを発揮されても大変困る。人間群れると強気になっちゃって、ついつい調子に乗りがちだが、みんなは集団の中にあっても秩序を重んじる正統派ゲーマーであってくれい。

日曜日の朝にゲーセンに足を運んだ。午後は買い物の約束なので、その時間まで楽しもうと思ったのである。

私はVF2をそれなりにやりこみ、それなりに対戦でも勝ち抜ける腕前である。決して上手ではないけれど。

その日、私がプレイしていると高校生グループが乱入してきた。相手のプレイスタイルは「待ち」で、私はいつものように攻めたが負けてしまい、すぐにもう一度対戦。今度は私が待ってみた。

そうすると対戦相手の友達が、私に大声で「こいつ女のくせに待ってんなよ」と言ったり、私が一本負けると大声で笑ったりした。

私と相手はレベルが同じくらいだったので、勝ったり負けたりの勝負を何度もしたが、「同じ相手と何度も勝負しても…」と思い、席を立つと「逃げんのか」とも言われた。

もちろん私は傷ついた。このことが起こってから、私はまだ一度もゲーセンに行ってない。対戦はやりたいけれど、でも、もう今はハッキリ言ってゲーセンには行きたくない気持ちなのである。

皆さん、ムッとすることはあるけれど、それは暴言、暴力じゃなくゲームで勝負しようよ。誰もが楽しめるように。

（大阪府　カトリ405さんⓈ）

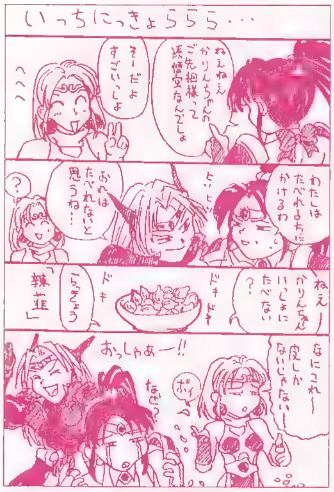
☆相手のことを考えない、心ない言葉が楽しいゲーセンライフを憂鬱に変えるのだ。

今回のような一方的な中傷は、ゲーマーとして、否、人間として最悪である。こういう輩はゲームのテクニックを磨くより、人間としての道徳を幼稚園から学び直したほうがよかろう。

特に「女のくせに…」などという言葉は女性蔑視につながる。気をつけよう。

老若男女、安心して通えるゲーセンを全国に広めていきたい。それがゲーメスト、そして読者の任務です。

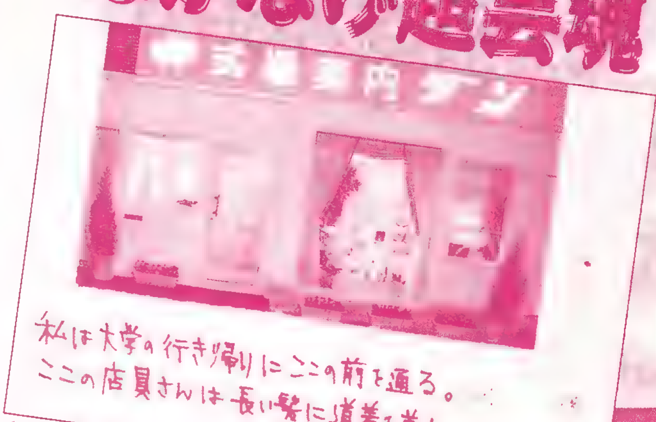
はかなげ超芸魂



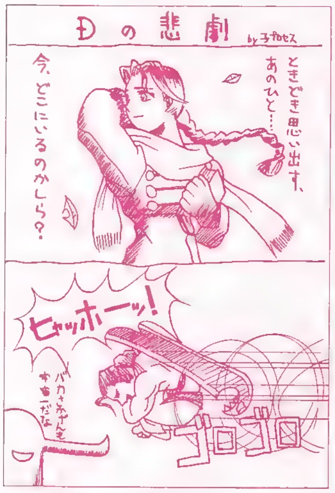
↑（神奈川県　哲田すな君㉒）
そのまんまですな。



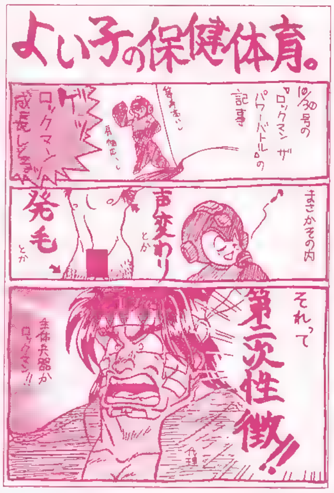
↑（埼玉県　裕木康隆さん㉑）
…今は…たんと泣け。



↑（岡山県　八神庵ダーソンさん⑳）



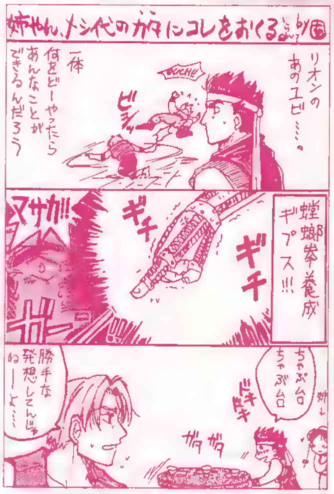
↑（東京都　子プロセス君㉖）
☆あの人は…変わってしまいました。



↑（京都府　たのしひようちえんプー㉕）
☆イっやー !!!!



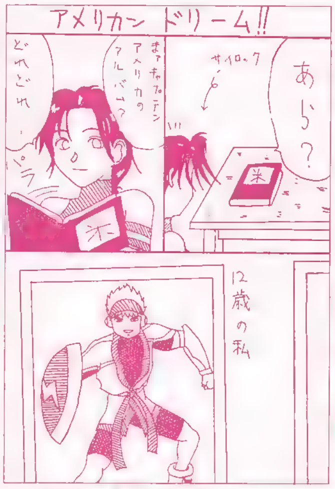
↑（埼玉県　元祖猫フェチさん㉔）
☆あと一人は姐御フェチ向け。



↑（香川県　佐伯玄瑞さん㉓）
☆何か根性って言葉が似合わんぞ。



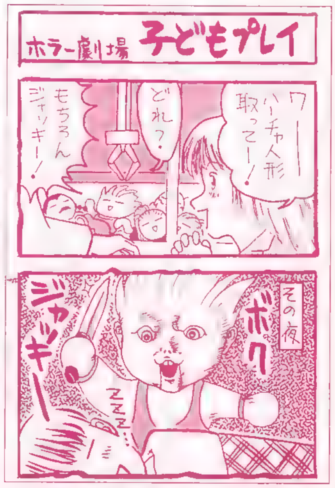
↑（長野県　バタンブラウン君㉚）
☆かまってくれよぅ。



↑（北海道　混血BEM君㉙）
…………そ。



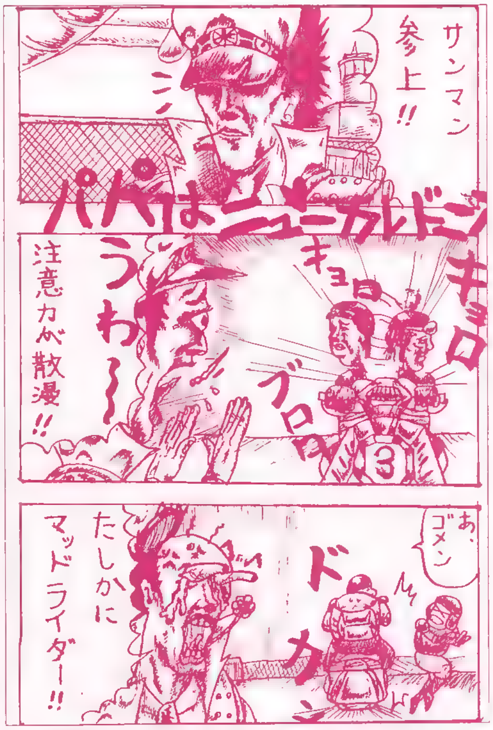
↑（東京都　みくに葵君㉘）
☆さしものゲッターギンでも苦戦か。



↑（北海道　しゅりけんのおやす君㉗）
☆チ、チャッキー！



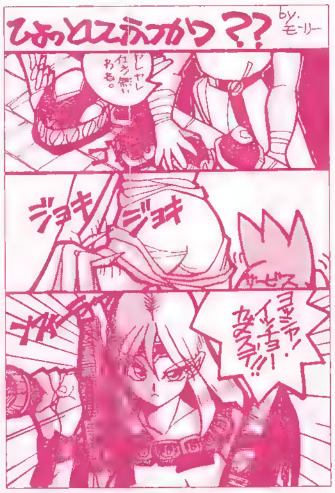
↑(東京都　たかはしなこさん㉝)
☆その瞳が狂気。



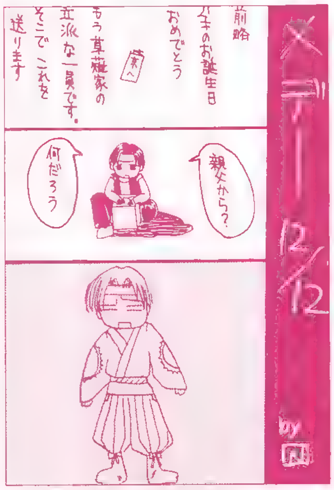
↑(千葉県　シンガポールスリング君㉜)
☆うう…認めたくないがやっぱり私はこの芸風を気に入っている!うあー。



↑(大阪府　えのきたけ君㉛)
☆キャプサワ…やっぱり憧れるよな!



↑(北海道　モーリーさん㉞)
☆あの剣と楯はホーフツさせるよ。



↑(神奈川県　秦崇Nさん㉟)
☆七五三かい。

血の海ドンブラコ マイティ害・DX

★今まで知らなかったのだが、新声社のある藤吉ビルの屋上は、すこぶる心休まる場所である。屋上にて原稿を書いていると、なんだか心がやみくもにグローバルでワールドワイドになっていく感じであるが…ヒエッキエション!うう、さすがに冬は寒イ。

時期はずれと思いますが、レイフォースについて結構前から思っていたことがあるので書かせてもらいます。「2P側の青い機体のパイロットは男性型アンドロイドなんだろうか?」(ニンジャウォリアーズをもとにした発想です)

(新潟県　カエル魔人君Ⓣ)

☆1Pが赤くて女性型で、2Pが青いっつったら…やはりそうなのかねえ。でもレイフォースみたいなゲームこそ謎本ほしいよな。…購買層薄そうだけど。

高田馬場駅のすぐそばにある基板屋では、おじさんが一人でコンパネ作っています。とてもいいおじさんです。ファイナルファイトとR-TYPEⅡを買いました。最近、広告がデカくなった。やるなオヤジ!

(千葉県　板橋和久君Ⓤ)

☆親近感おぼえてええやね。最近のアンケートハガキを見るとやれ小鉄だのモリガンだのと殺伐とした声が飛び交いまくっておるが、そんな中にもこーゆーハガキを見るとホッとするぜい。

霞斬り
ギリギリ当たって
かすり気味

(秋田県　IROW君Ⓥ)

☆どーするよオイ…。

うちの近所に本物のクマが出ます。やはりボールに連絡したほうがいいのでしょうか?(クマ警報も出ました)

(長野県　つかれた君Ⓦ)

☆君も鉄騎やポン拳にてクマに立ち向かうがよかろう…ってダメだマネしちゃダメだー。公僕or自衛隊に任せろ。

今のアーケード業界を裏から支える、筐体や基板を作っている工場の突撃リポート記事が読みたい。こういう読者のかゆい所に手が届いている内容があれば、また面白いと思う。工場長の変なコメントがあったりすると幸せ。

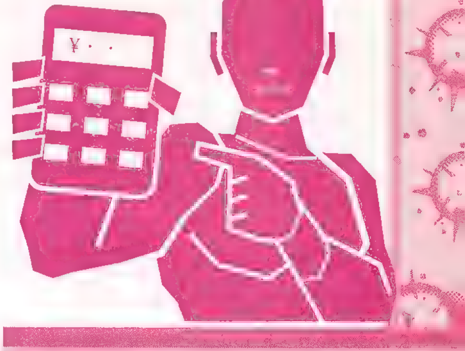
(高知県　サナサリサルナ君Ⓧ)

☆基板工場の秘密を暴けか…。これはGMR(ゲーメストミステリーリンダリンダ班)の出番だぜー(↑違う)でも「基板のできるまで」とか特集でやったら面白そう。学習雑誌みたいだ。

毒錆戦闘員の叫びが最高です。しかもハナゲリータ再登場。今度はドリル男爵Ⅻ世とジョイント登場(?)してください。

(山形県　ハナゲ&ドリルマニア君Ⓨ)

☆ゲ屋で毒錆怪人カードとか売ればいいのにな。いいのに。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●ゲーメストバックナンバーNo.1～6、8、9を各5千円で買います。切り抜き不可、美品希望。8冊まとめての場合、5万円で買います。まずはW葉書で連絡ください。（〒213 神奈川県川崎市高津区末長469－1－201 中井律之）③

●レイフォースに関するもの（ポスター、ポップなど。できれば美品希望）を買います。希望価格、保存状態明記のうえ。W葉書で連絡ください。③（〒666 兵庫県川西市鴬の森町4－14 鴬パンション3号室 早川尚杉）

●ヴァンパイアハンターの人形キーホルダー15体1セットを1万5千円（送料込み）で買います。美品希望、単品も可。まずはW葉書で連絡ください。（〒136 東京都江東区亀戸3－21－301 渋谷忠勝）

●「ギャラクシーフォースII GSM SEGA1～」のCDを高価で買います。まずは葉書で連絡ください。（〒662 兵庫県西宮市深谷町7－9－309 平阪彰）③

●ツインビー非売品CD（できるだけ美品希望）かツインビー10周年記念バッジを買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。（〒760 香川県高松市西宝町2－10－30 福田秀明）③

●KOF'95スペシャルアイテムBOX（美品）を1万円で買います。購入方法を明記のうえ封書で連絡ください。③（〒478 愛知県知多市旭桃台184 羽関美知代）

売ります

●ゲーメストバックナンバーNo.9～52（ギャルアイ1あり）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒355－01 埼玉県比企郡吉見町上銀谷81－2 井上政広）③

●ワルキューレの伝説、ロンパーズ、メルヘンメイズ他のポップとトイポップ、イシターの復活、ワンダーモモ他の下敷きを適価で売ります。リストを送りますので、80円切手同封で連絡ください。③（〒321 栃木県宇都宮市泉ヶ丘7－4－27 コトブキハウス102号 高橋彰）

●ウィンビー国民的アイドル化計画実行委員会会報誌「どんぶり島通信」Vol1～8（非売品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒634 奈良県橿原市内膳町1－6－19 福井文晃）②

●KOF'95の人形キーホルダー10体セット、ヴァンパイアハンターの人形15体セットを売ります。買ってくださった方には餓狼伝説3のキーホルダーを差し上げます。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③（〒531 大阪府大阪市北区豊崎7－4－11－404 平山司）

●バーチャファイター2のリアルフィギュアシリーズ全11種類と同ぬいぐるみ全11種類をセットで売ります（キーホルダータイプの人形全11種類も付けます）。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。②（〒820 福岡県飯塚市伊岐須308－8 淪浩延）

●NEO GEO本体＋龍虎の拳2＋真侍魂＋KOF'94＋餓狼伝説3＋KOF'95オリジナルグッズボックスを2万5千円以上で売ります。またはプレイステーションとの交換でも可。希望価格明記のうえ封書でご連絡ください。②（〒099－15 北海道北見市北上356－10 堀合健夫）

交換・その他

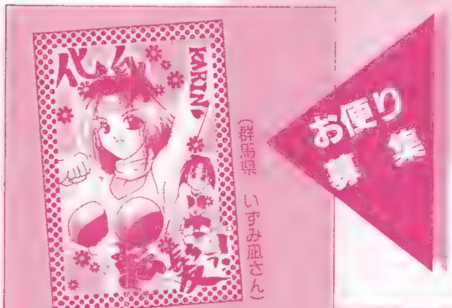
●あなたのKOFのラルフのぬいぐるみかマスコット人形を、こちらのヴァンパイアハンターのキーホルダーセット（ドノヴァン、デミトリ、アニタ、ビシャモン、オルバス、サスカッチ、フェリシア、ガロン、ビクトル）かバーチャファイター2のキーホルダーセット（全員）と交換してください。売ってくださるという方も連絡ください。また怒ファンの文通相手も募集します。（〒069 北海道江別市大麻宮町4番地公団11 301 山内香織）②

●こちらのセガサターン本体＋コントローラー＋レイアース＋シャイニングウィズダム＋学校の怪談＋クロックワークナイト＋ビクトリーゴール＋ゲイルレーサーを、あなたのNEO・GEO CD限定盤＋KOF'95＋餓狼伝説3と交換してください。まずはW葉書で連絡を。（〒419－02 静岡県富士市厚原570－11 伊藤健太郎）②









（群馬県 いずみ凪さん）

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1－11－4 新声社 ゲーメストアイランド係


VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
Message from Professional Creators
バンタン電脳情報学院
0120-51-0505
96年1月発売予定
今までにない全く新しいソフトです
予価7,800円
マルチメディア業界へ就職を希望する方へバンタンが企画・発行した、就職ガイドブック。
業界のことかよく分かる上に、ゲーム会社をはじめとした約100社の求人票付き！全国有名書店で発売中！
4年制第二期募集受付中
'96年度入学願書受付中
バンタン電脳情報学院
ケンタッキー
ペッカーズ
京王自動車
渋谷
庚申橋西
目黒
JR恵比寿駅
西口
日比谷線
(バスターミナル)
駒沢通り
さくら銀行

電脳戦機 VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
バーチャロン

自分に合ったV.R.を探せ!

個性のあるVR.ばかりなので、その特性をよく知ることから!

ビームサーベルで勝負せよ!!

テムジン

主人公キャラの性能はかなり高いほうだ。
今回は武器性能を突っこんで紹介しよう。

担当：SHO

AMショーで人気No.1のバーチャロン。

その花形ゲームの主人公バーチャロイドのテムジン。軽そうに見えるが、その性能は高い。

それでは、重要な武器の性能を紹介しよう。

通常武器

テムジンの主要武器は、ビームソード、ボム、ビームサーベルの3つで、それぞれ右トリガーがビームライフル、左トリガーがボム、両方同時押しがビームソードという感じだ。

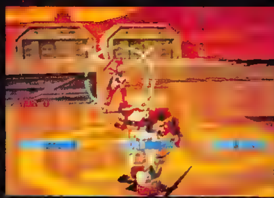
また、ダッシュやジャンプ中に攻撃することによって、違う技に変化するようになっている。

●ビームライフル（右手武器）

主人公バーチャロイドの王道をいく武器のビームライフル。

テムジンの主要武器である。

通常、単発で発射し、遠距離から中距離の間でロックオンすれば、ホーミングビームを出すことができる。



ロックオンしてからトリガーを引く。

ジャンプやダッシュ中に右トリガーを引くことによって4発連続でビームを出すことができる。

このダッシュ攻撃がメインになることは間違いないだろう。



ダッシュや、ジャンプからは４連発なのだ。

●ボム（左手武器）

左トリガーを押すとこのボムが出る。

いわゆる、手榴弾のようなものをポイッポイッと2発投げて、地面に落ちるとすさまじい爆発を起こす武器。



ポイッと投げて…



ドカンと爆発!!「おおう」と思わず声を出したくなる。

相手にダメージを与えることはあまり考えずに、爆発で相手の目をくらますように使う武器だといえる。

●ビームソード（同時押し）

両方のトリガーを引くことにより、ビームソードを振り、ビームカッターのようなものを出す。

ダッシュやジャンプ中に出すと2発出せるが、ホーミング性能は今いちである。

また、この武器には相手の弾やミサイルなどを打ち消すことができるので、上手に使えばかなり有効な武器になる。



これが飛んでいくのだ。

近距離ではビームソードになる

テムジンが相手に一番ダメージを与えることができる武器がこのビームサーベルである。

先ほど紹介したのは、遠距離と中距離のときのビームソードで、近距離では相手を直接切りつけることができる武器に変わる。



一文字切り!!

両方のトリガーを引いて出るサーベルは、一文字に切り払うタイプの攻撃で、ダメージも一番多い武器である。

その他にも近距離で右トリガーを引くことによって、ビームサーベルを突くという攻撃が出て、他にもトリガーを2回引くことによって、サーベルを突いてから切り払うという攻撃をすることができるのである。

少し残念なのが、突き→切り払いと2回サーベルを振るのだが、突きが当たった時点で相手は倒れてしまい、切り払いのほうは当たらないのだ。

その他に近距離戦の特徴として、ガードというものがある。



突きから…



切り払う!!連続にならないのが残念。



ガードの姿勢。一応削られる。

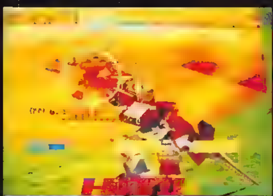
これは、両方のレバーを内側に倒すことによってガードの姿勢をとり、**相手の直接攻撃のみ**ガードすることができるが、あくまで近距離のときだけで遠距離でガードというものはないため注意してほしい。

テムジンの攻め方

テムジンは動きもなかなか速くて、攻撃もまあまあ強いという、ノーマルタイプのバーチャロイドなので使いやすい。

戦い方としては、ダッシュでライフルを撃ちながら相手との距離をつめて、ライフルが当たれば起き上がりにボムを置き、相手の視界をふさいだところにビームソードで切るという戦法ができる。

ほかにもダッシュで近づきサーベルで切りつける突撃法もできる。



爆発の中に入って、ビームサーベルで切りつけろ!!

テムジンは自分しだいで色々な攻撃ができるバーチャロイドだ。

変化球の使い手

ドルカス

相手を罠にかけ、鉄球で逃さず攻撃する。
見ためにも戦法的にも独特のものをもっているようだ。

担当：KAL

この機体を使おうと思っている人は、だいたい外見からくる第一印象で気に入ってしまっていると思う。

左手にハンマー、右手に万力。あまりにアンバランスだ。しかしそこがまた格好いい。

この外見上の特徴である左右の腕の武器だが、ただデザインが異様、というわけではない。性能面でも、この機体を特徴づけているのがハンマーなのだ。

重量級ゆえ、遅い

移動スピードは遅く、小回りも効かない。ある方向から違う方向へレバーを入力しなおしたときの加速力も悪いので、通常の移動だけで敵弾をかわしたり、ましてや切り返すなどというのは無理だ。

そうなるとダッシュで移動速度の遅さをカバーしたくなるのだが、一度ダッシュしてから続けてまたダッシュする「ダッシュ→ダッシュ」もあまりスムーズに行なえないので、この機動面の問題をどう解決するかが、かなり重要なポイントになる。

なにせ攻撃、防御の両面に関わってくることなので、今から頭を痛めておく必要がありそうだ。

兵器群がおもしろいのだ！

ドルカスのウリは、なんといっても武器関連だ。ひとクセもふたクセもあり、そう簡単には使いこなせないところに、研究意欲をそそられる。

しかも、特殊なものが揃っているというだけで、きちんと使われれば強力な威力を発揮するものばかり。

各武器、各場面に応じた使いかたをするよう、心がける必要があるわけだ。

右手武器 ファイアーボール

ほかの機体でいうところのメイン武器になりそうなのがファイアーボールだ。

ただし、ファイアーボールは、連射が効かず、弾速・誘導性能もあまりよくない。つまり普通に撃っていたのでは、到底当たりそうもないわけだ。

ダッシュすれば3発連続発射するようになるが、縦に3発つらなってとんでいくので、かえって避けられやすい。

ジャンプ撃ちすれば、正面、左、右に同時発射する3WAYになり、これは接近戦での命中度が高い。


ダッシュファイアーボール。3連射だが、避けられやすい。


ジャンプファイアーボールは3WAY。結構当たる。

左手武器 ハンマー

ドルカスの最大の特徴であるハンマー。撃ち出すと山なりにとんでいくので、建造物など障害物のこっち側から撃つことができる。

ただし単発なので、適当に出したのでは、ただ移動しているだけで避けられてしまう。

また、左手にくっついている鉄球を投げているので、当然戻ってくるまでは次のハンマー攻撃はできない。

相手のダッシュ攻撃後の硬直などめがけて狙いうちするといいだろう。

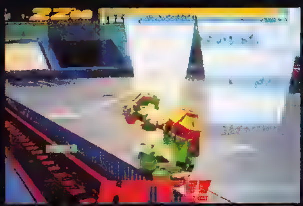

障害物を気にせず使えるのが強み。

同時押し攻撃 ファランクス

左右のボタン同時押しで出るファランクス。2柱の炎が広がりながら進んでいく。これとハンマーの組み合わせ方が、ドルカス使いの当面の課題になりそうだ。

障害物を挟み込むようにして出して、道を塞いでおいてハンマーとか、ダッシュして横方向に方向転換しながらファランクス→ハンマーなど、様々なコンビネーションが考えられる。


障害物を利用。この後ハンマーなど。


ダッシュ横すべりファランクス。なかなか怖いハズ。


火柱が左右に広がりながら進む。向こうの方ではスキ間が広いのがわかるかな？（色の濃さに注目）。

頭脳派マシン!? 軽量級に負けるな

こんな感じで、普段はファイアーボールをペシペシ撃ちながら、障害物を利用してファランクスで罠をはる→ハンマーで一撃、とか、マズイとき、都合の悪いときには、罠をはりやすい位置までとことん逃げる、という戦法になりそうだ。

工夫と粘りで勝負！か？



勝ちポーズでは思いきり喜ぶ姿が可愛いぞ。

高速戦闘妖精"飛燕"

フェイ-イェン

機体特性"底力モード"も含めて
各種武器兵装を説明していこう。

担当：伊勢　猫

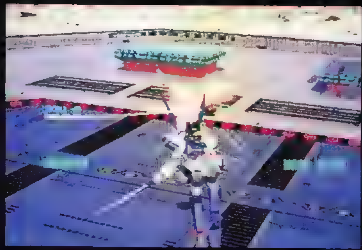
移動スピードが速く、半面装甲がうすい上に武器の火力が弱いなどの基本的なことについて前号ですでに説明済み。今回はフェイーイェンの武器の解説を中心に謎の多い（そうなのか?）底力モードの実態に迫ってみよう。

蝶のように舞い蜂のように刺す!

フェイーイェンの武装について説明する前に、知っておかなければならない事柄が1つある。バーチャロンでは基本操作の中に「ダッシュ」と「ジャンプ」の2つがあるのはすでに知っていると思うが、この2つの行動中は各V・Rごとに武器の性能が若干変わるというのがそれだ。これを頭に入れたところで各武器を見ていくこととしよう。

●ハンド・ガン（右手武器）

最も使用率の高い、いわゆる基本兵装。通常の状態ではオーバーヒート（武器ゲージ0の状態）するまで連射が可能だけど、調子に乗ってオーバーヒートさせてしまうとリロード（ゲージ回復）まで使えなくなってしまうので注意すること。


ジャンプ中には超連射が可能だ。撃ち過ぎには注意すること。

ダッシュ中には4連射と制限を受けてしまうが、ジャンプ中は対照的にオーバーヒートするまで超連射ができたりする。しかし基本兵装ということで威力そのものは低く、またホーミング性能自体もあまりよくはなく全体で見ると中の下といったところであることを忘れてはいけない。


弾消しにも使えるし、威力もそこそこ。使える武器だ。

●ボウガン（左手武器）

ハンド・ガンの非力さをカバーする、必殺技的な武器。通常状態では2連射しかできないが1発当たれば相手を倒すことが可能。

弾の初速が少し遅いが、判定が横に広く相手の弾を消しやすいなどの性質を持っている。ダッシュ中は通常時と同様に2連射、ジャンプ中には単発のみとハンド・ガンとは対照的になっている点も見逃してはいけない。ホーミング性能もハンド・ガンよりは高いので、相手がジャンプしたらボウガンで撃ち落としていくといいだろう。

●♡ビーム（同時押し）

両ボタン同時で発射できる最も強力な遠距離兵器。破壊力、誘導性とどちらをとってもフェイーイェンの武装兵器の中では最強を誇っているが、通常状態からの発射には時間がかかりすぎてしまうため、いい的にしかならない。


発射前のこのポーズ…ちょっと長過ぎやしないかい?

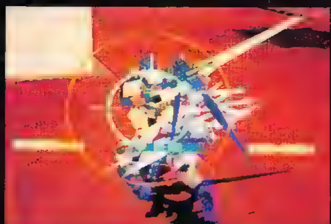
基本的には、ダッシュ中かジャンプ中に使うことをおすすめするが、通常状態では山なりの軌道で飛んでゆくので障害物の陰から撃ったりしてゆけば…。逆を言えばジャンプせずに相手を物陰から追い出すこともできる。

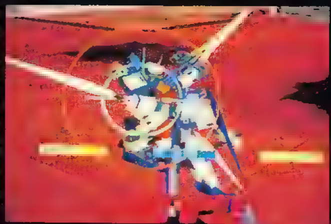

ジャンプやダッシュ中ならば、普通に出すことができる。

●近距離戦格闘用武器

フェイーイェンの格闘用武器は左手に持ったボウガンから、ビームが出てサーベルへと変化したものがそれとなる。

左右どちらでも同様の攻撃が出せるほか、左・右もしくは右・左と順番にボタンを押すことで、連続して相手に斬りつけることもできる。


左から斬りつけて…


さらに右から斬りつける。

さて、各種武器兵装についてはこんな感じとして次はいよいよフェイーイェンのみの機体特性である、「底力モード」について触れてみたい。

美しい花にはトゲがある?

普段はおしとやかな女の子も家に帰るとそうでもな…これはちと違うか?前置きはこれくらいにして（硬い物は投げないで…）、フェイーイェンには「ハイパー・モード」と呼ばれる機能が付いており、耐久力ゲージが4割を割ると機体が金色へと変化して全武装がパワーUPする。

中でも♡・ビームなどは、ライデンのレーザー並みの破壊力を持った誘導弾になる。


機体が金色へと変化して「ハイパー・モード」発動!

高機動性能にハイパワー出力とまさに戦闘妖精と呼ぶにふさわしいフェイーイェン。ハイパー・モードに入ってからが勝負と言えなくもないが、それは逆を取れば背水の陣とも言える…。うまく使えば一発逆転も狙えるけど、わざと弾に当たってなったりして倒されたりしないようにね。


普通はこれくらいの破壊力だけど…。


ハイパー時にはここまでパワーUPするぞ!

まさに砲台キャラ。

ベルグドル

重火器を多数装備した重量級キャラ、ベルグドル。
ミサイルが好きならコイツしかない。

担当：GYU

大きく横にはり出した頭部の型状が印象的な"ベルグドル"。

その独特なスタイルからうかがえるように重量級タイプのマシンであり、当然のこととして移動速度が遅いキャラである。

これは格闘戦を想定としたバーチャロンにおいて不利な要素といえるが、次に解説する武装を見てしまえばこのキャラの性質が自ずと明らかになるであろう。

装備はすべて実弾系

●グレネード（右手武器）

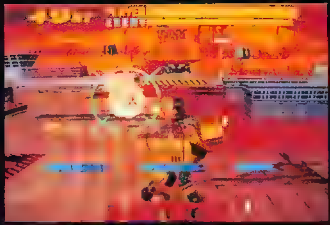
ライトハンド側の攻撃ボタンを押すことでグレネード弾を出すことができる。

このグレネード弾は実際に用いられる放物線。描きつつ、前方に落ちていくものではなく、ロックした相手にミサイルのように直線的に飛んでくるものである。

またグレネード自体で相手側の弾を打ち消すことはできないが、着弾した際に生じる爆風には打ち消す能力がある。


グレネードの爆風は弾消しの効果がある。

通常のグレネードはボタンをタイミングよく押すことによって、一定の間隔で連続的に打つことができるが、ダッシュやジャンプ中ならボタンを押しっぱなしで5発連射する。ちなみにこの場合のグレネードは通常のものよりスピードとホーミング性能が高いぞ！

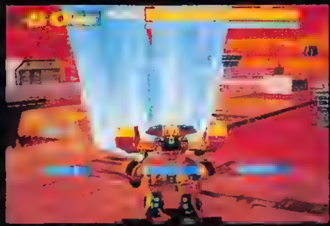

通常時は手動による連射。


ダッシュ＆ジャンプ中はフルオート5連射。

●ナパーム（左手武器）

レフトハンド側の装備は手投げ式のナパームとなっている。

このナパームは着弾するまでに多少、スキがあるが、着弾後前方へ爆風が広がっていくもの。ちなみにこの爆風も相手側の弾を打ち消すことが可能。このナパームをいかに使いこなすかがベルグドルのポイントとなりそうだ。


ナパーム。前方に広がりつつ敵弾を消しさる。

●ミサイル（同時押し）

左右ボタンの同時押しで2×2の計4発のミサイルを発射する。


誘導性能の高い武装、ミサイル。

このミサイルは遠距離用の武装でホーミング性能が非常に優れている。ただし射出するまでにタイムラグがあるのでダッシュ中に使うなどの工夫が必要だ。

ちなみにダッシュ中も4発と弾数は変わらないが、スピードとホーミング性能が上がるぞ。

以上のことからベルグドルは遠距離で相手の攻撃のスキをついて攻めるといったタイプのキャラであると言えよう。

接近戦は苦手

ベルグドルの接近戦用の攻撃は右側が右腕による叩きつけ、左側が肩からのタックルとなっている。

右腕による叩きつけは2回入力することで1段目の振り下ろしから2段目の横から叩く技への連携する。


右腕による近距離攻撃は振り下ろしと…


叩きつけの連携技。

左側のタックルは攻撃に移る動作もにぶく、攻撃判定も小さいため決して使いやすいものとは言えない。

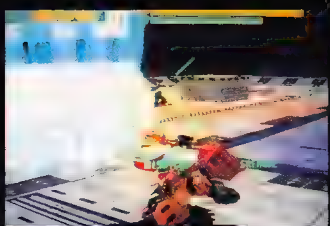
つまるところベルグドルは接近戦が弱いので相手に近づかれたら一時的にしのいで、それから間合いを取り直して再度攻撃に移ることが吉か。


もう1つの近距離攻撃、タックル。

ナパームを使いこなせ

ベルグドルの決め手となるミサイルを有効に使うためには他の武装で牽制しつつ相手の動きを固めて射出るチャンスを作らなければならない。

常にグレネードで相手に壁際に追いたてて、そこでナパームを投げる。そしてすかさずダッシュからミサイルを撃とう。ここでダッシュする方向は斜め前方が良い。ナパームとミサイルで前後左右の逃げ道をふさぐのだ。欲を言えばダッシュする方向に自分の身を隠す障害物があればなおベターだ。


ナパームで相手の動きを止め…


ダッシュで回り込みつつミサイル発射。

毒牙持つ蛇の如く

バイパーII

なにはなくとも高機動、兵器といえば実体弾だぜ。そんなあなたにバイパーII。合い言葉は「いつでも死ねる!」。

担当：ギィ

VR・バイパーIIの最大の特徴はその高い運動性能にある、というのは機体の外観を見ただけでもわかるが、特筆すべきはその横移動の速さで、中近距離であれば、たいていの攻撃はダッシュせずとも、見てから回避が可能だ。

そのかわり、前方への突進力はテムジン、アファームドといった機体には劣る。

また、ジャンプ中の機動性も非常に高く、攻撃中も動き続けることができるので、ある意味地上戦以上に闘いやすいかもしれない。

その突出した回避性能こそ、バイパーIIの最大の武器だ。しかしその回避性能ゆえ、装甲はかなり低く設定されており、ほぼどんな攻撃も2発くらえば死ねる。

そのため、バイパーIIで勝つには、1発もくらわず勝つ、ぐらいの心構えが必要だし、バイパーIIの回避性能を持ってすればそれも可能だ。



空中戦こそバイパーIIの真価かもしれない。



ライデンのレーザー1発でこのダメージ、でもここから逆転するぐらいの気合いが必要。

距離に応じて使い分けろ

●バルカン（右手武器）

誘導性は皆無。加えて押しっぱなしで連射可能。空中やダッシュ中に出すとさらに連射速度アップするが、自動照準の上、ダッシュではバラまき、空中では正確すぎて、動いている相手にはまず当たらない。

通常移動と旋回を組み合わせ、相手の攻撃を回避しつつ、集中的に当てていこう。

ちなみにバイパーIIの武装はこのバルカン以外すべて、一回で弾切れになるので、バルカンは絶対に撃ち切らないこと。



近くで立ち止まったらバルカン集中ヒットのチャンス。連続して当てるとダウンを奪える。

●7ウェイミサイル（左手武器）

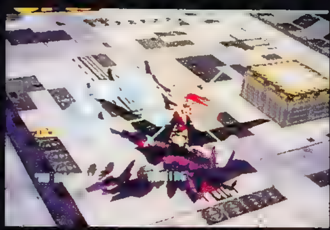
7発のミサイルを扇状にばらまく。多少のホーミング性能は持っているが、相手の移動先に置いておいたり、相手を不利な地形に追い込んだりするといった使い方がメインになりそう。

そういったわけなので、これもまた、自動的に照準の合うダッシュからのミサイルはあまり使えない。

空中からの7ウェイミサイルは、水平にばらまくのではなく、円形にまとめて発射する。こちらの場合はきちんと相手のほうをロックしてから発射するのでかなり使える。



このように開けた場所にミサイルをおいて、ダッシュを誘え。



空中7ウェイは、発射後の移動が重要だ。

●ホーミングビーム（同時押し）

これぞバイパーIIの主力。ホーミング性能が高く、弾速も速く、ダメージも大きいということなし。

ただし、立ち状態では硬直が大きく、空中ではモーションが見え見えなのでダッシュから出すか、障害物の陰に隠れて使っていこう。ダッシュ中に使っても、ジャンプ中に使っても攻撃力は変わらない。

極端な話、バルカンも、7ウェイミサイルも、このホーミングビームを当てるための、餌という見方もできる。



相手のダッシュを追いかけるようにダッシュホーミングビーム。硬直を狙え。



ロックオンしなくともこの誘導性能。でもこんな使い方しちゃだめだよ。

斬る!

バイパーIIの接近戦用武器は、バルカン、7ウェイミサイルの発射装置でもある右手の盾から、身長ほどもあるビームソードを発して斬りつけるという、こだわる人にとってはよだれものであろう武器である。右ボタンで右上から、左ボタンで左上から袈裟がけに斬りつける。左右のボタンを交互に押すことで、左右交互に斬りつけることができるが、隙がないわけではないし、なにより出が遅く、ダメージも小さいので、あくまで格好良く勝ちたい人のための、趣味の武器と言える。



ガードされてもさらに返す刃で斬りつける。

コミカルな動きの中に潜む真実

バル・バス・バウ

なにかと妙な動きの多いVRだが、
戦闘力は高いぞ。

担当：DS1

バル・バス・バウ 武器解説

■リングレーザー（右手武器）

右トリガーを押しっ放しにすることで、リング状のレーザーを高速連射する。

このリングは攻撃範囲も広く、敵の攻撃を容易に相殺することができる。さすがにライデンのレーザーなど、一部の攻撃に対しては相殺できないが、それでも連射性能が高いため非常に使いやすい。

■フローティングマイン（左手武器）

左腕からは比較的大きめの浮遊機雷を撃ち出す。機雷自体の弾速は遅く、連射はきかない。

ただし誘導性が高いので弾速の遅さを利用して、時間差攻撃を仕掛けることができる。

さらにダッシュやジャンプ中から使えば、4発同時発射も可能だ。

■ハンドビット（同時押し）

両腕の攻撃ユニットを切り離して、敵を追尾、上空から攻撃を加える。

距離がどんなに離れていても自動追尾して攻撃してくれるが、その反面切り離している間は一切の攻撃ができない。

それでも遠距離戦でリスクなく使え、敵がこの攻撃を回避するにはダッシュするしかないので、うまく使えば敵にかなりのプレッシャーをかけていけるだろう。


遠距離からジャンプしてFマイン。これが攻撃の起点になる。

バル・バス・バウ 機体特徴

バル・バス・バウの動きはおせじにも速いとは言えないだが、ダッシュを巧みに使っていけば、機体の遅さは十二分にカバーできる。

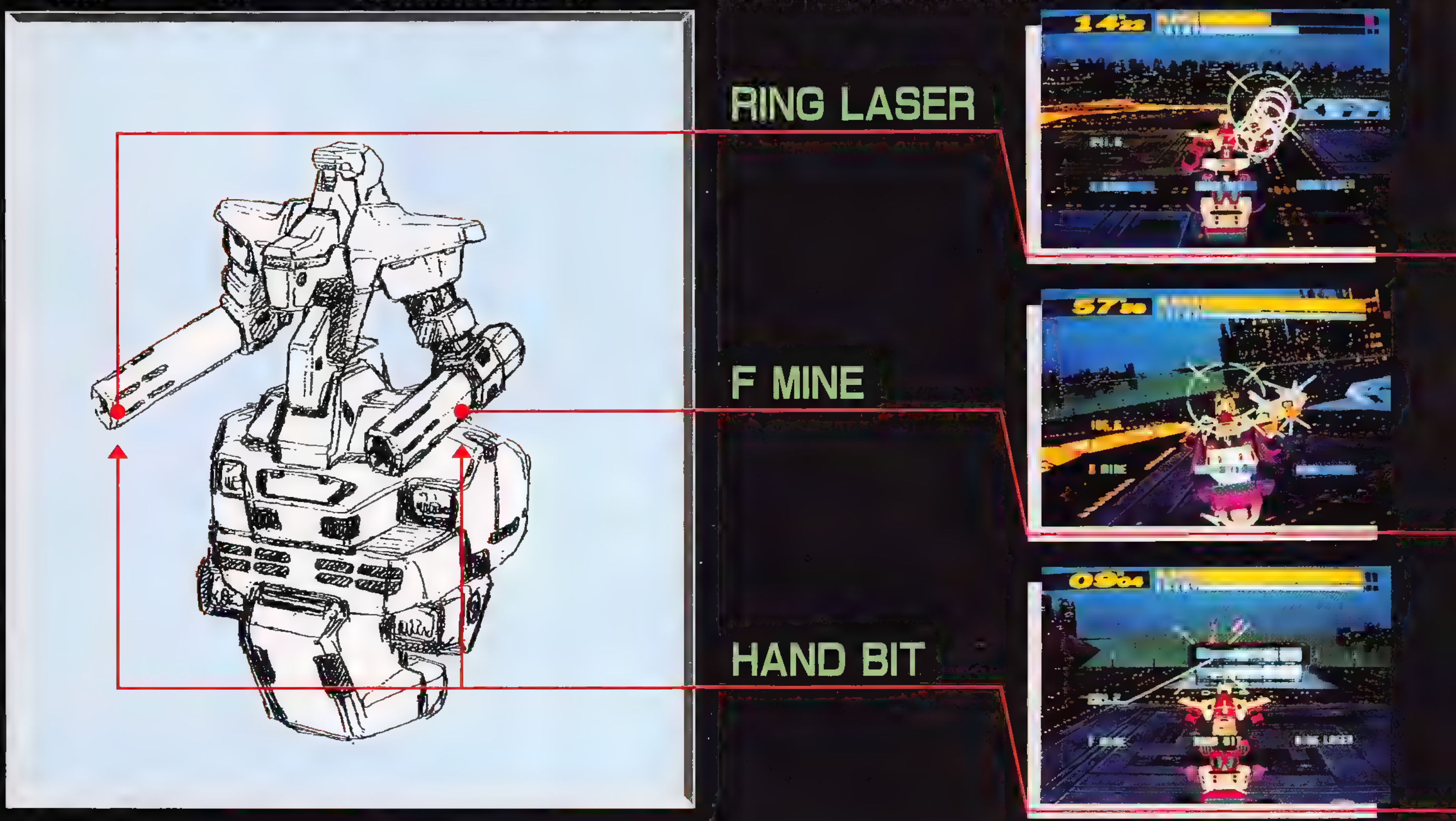
ノーマルのダッシュは短く、距離的に見てもわずかな進み具合なのだが、ダッシュ中に何かしらの武器を使うと、ダッシュ距離が大幅に長くなる。

このショートダッシュと武器を使用した時のロングダッシュを使いこなすことが、バル・バス・バウの機動性を引き上げる近道だ。

このゲームのジャンプは、索敵する場面において有効なものの、うかつにジャンプした場合狙い撃ちにされる危険性もはらんでいる。

しかし、バル・バス・バウのジャンプは下降が早いため、降りぎわのスキを狙われることが少ない。この特性も頭に入れておき、うまく利用したい所だ。


上半身を沈み込ませ急いで下降する。



正面から殴り合え!

アファームド

機動メカと言えば、やはり白兵戦がメインでしょう。遠くで撃ち合いなんて、チキン野郎だぜ!

担当：狂気の弾丸ももやん

アファームドは、接近戦を得意とする機体である。よってこの機体を選ぶ人は、砲弾の中を走り抜ける勇気と、意地でも近づく根性が必要なのだ。この2つ、君にはあるかな?

狙うは一撃のみ!

冒頭でも書いたが、アファームドは接近戦を得意とする機体だ。その理由は、武器と機体の性能にある。

まずは、武器の説明からしてみよう。アファームドが手にしている3つの武器は、右手にビームライフル、左手に手榴弾、同時押しでトンファーとなっている。

右手と左手の武器には目立った特徴はなく、テムジンの武器とそう違わない。使い方もほぼ同じで、どちらも牽制用といった感じだ（細かい使い方は後で）。

アファームド一番の特徴は、やはり同時押しのトンファーだろう。これは接近戦用の武器で、両手の肘部分から出たビームトンファーで殴りつけるものなのだ。これが非常に強力で、ヒットすると大ダメージとなる。防御力の低い相手ならば、体力の3分の2以上は軽く減らすぞ。



やはり、狙うのはトンファーの一撃だ!

このトンファーは、遠距離で使うと回転しながら飛んでいくので、飛び道具として使うことができるが、ダメージは並程度まで落ちる。やはり当てるならば、近距離で当てたいところだ。



一応、飛び道具として使えるが、あまり出番はないだろう。

そんな訳で、アファームドは近づいて殴る、が戦闘の基本方針となるのだ。

前進、前進、前進あるのみ

基本方針が決まったところで、具体的な闘い方を考えてみよう。

まず、近距離以外だが、さすがこの距離では飛び道具に頼るしかない。

ライフルは牽制用と考え、単発で使っていくのがいい感じだ。機体を左右に振りながら適当に撃ち、相手の動きにスキができるのが狙いだ。

横ダッシュしながらライフルを使うと、横に回り込みながら連射するので、なかなか強そうだが、硬直が長いので、あまり使えない。上級者になると、このスキは見逃せないぞ。そう考えると、やはり牽制用だろう。



こんな感じで、バタバタ走りながら一発ずつ撃つのがよい。



なんだか分かるかな?自分の爆風の中を突き進んでいるんだけど。

左手の手榴弾は、完全な弾幕専用。手榴弾の爆風は、相手の射撃兵器を無効化してくれるので、近づくにはかなり重要な攻撃だ。

手榴弾の爆風で相手の攻撃と視界を遮り、その間にダッシュで近づく、というのが基本的な使い方となるだろう。ただし、自分の視界も悪くなるので、そこは覚悟しておくこと。

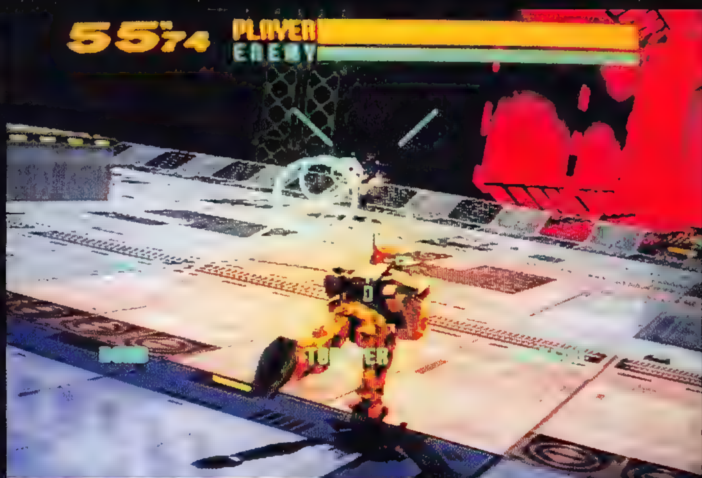
これらの武器で牽制しつつ、相手に近づくのだが、一直線に突っ込んだんじゃあ、やられてしまうのがオチだ。

そこで、アファームドの高い前進速度と旋回性能を生かして、左右に機体を振りながら、ジグザグに走って近づくのが有効な手段だ。これで、相手は狙いをつけるのは困難なはずだ。また、途中にダッシュや急停止なども混ぜていくと、さらに回避率はアップするだろう。

近づいたら、もうアファームドのペースだ。いきなりトンファーを狙うのもいいが、近距離右手攻撃も意外と使えるぞ。ダメージこそ小さいが、スキが少なく2回攻撃するので、当てやすいのだ。これで威嚇しておいて、続けざまにトンファーを狙ってもいいだろう。



これが、近距離右手攻撃だ。スキは少ないよ。



細かく左右に動きながら、ドンドンと前進していくのだ!

やっぱ炎の戦士だね（2Pカラー）

ライデン

爽快感あふれる一撃必殺レーザーの使い所、
持っている武器の性能を教えよう。

担当：キャサ太

自機性能は？

ライデンは見た目の通り、体が大きいので移動速度が遅い。それに比例して、勿論ダッシュできる距離も短い。

ジャンプ中も自分の思った通りの動きはできず、戦う場は盾となる障害物があったほうが有利だ。

というキャラ背景を考えると、使いづらい機体だと思われる。しかし、持っている武器は非常に優れているのだ。

持っている武器は3つ。右手がロケットランチャーで左手が爆弾。そして特殊ウェポン（同時押し）が2本のレーザーだ。

武器の性能紹介

●バズーカ（右手武器）

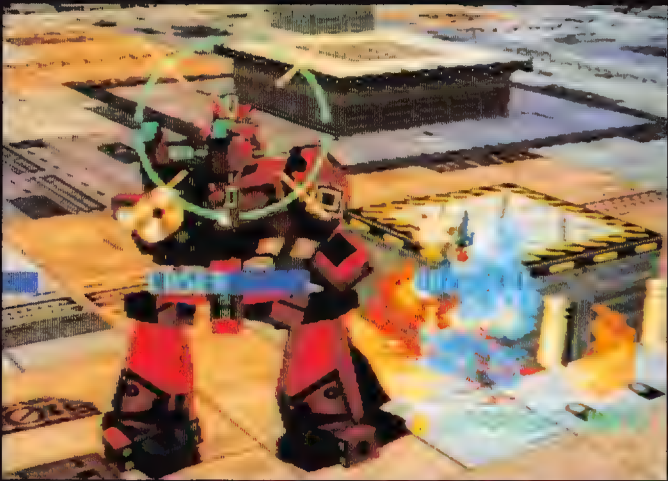
ボタンを押しっぱなしだと1秒置きくらいでボンボンとミサイルを発射する。

通常移動をしながらでも発射は可能。

追尾性能は比較的、高いほうで信頼感がある。


ダッシュ中に攻撃するとミサイルが連続で出る。追尾性能もなかなか。

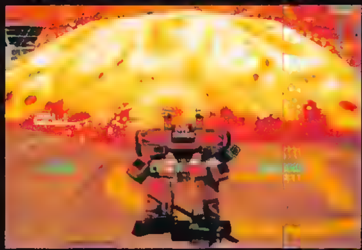
ダッシュまたはジャンプ中に撃つとミサイルが5～6発連射する。すべてヒットすると4分の1ほどのダメージを与えられるが、ダッシュ中の発射はダッシュ後の硬化時間が長いために、ミサイルをよけられてしまうとピンチだ。


ジャンプ中も空中で連射可能。

●グランドボム（左手武器）

円盤のようなものを「ポイ」と投げ、その円盤が障害物や壁に当たると大爆発をする。

追尾性能はまったくないが、基本的に敵のいる方向へ勝手に投げる。


爆弾は障害物に当たるとこのように大爆発を起こす。

勿論、移動中も使える。しかし、ジャンプ中は使っても地上に下降してから地をはって進んでいくので、ジャンプ中はおすすめしない。


ジャンプ中に爆弾を使っても、下に落とすだけ…。

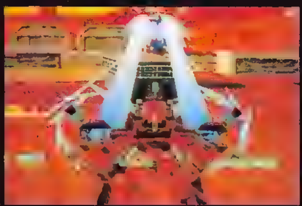
●レーザー（同時押し）

ライデンと言えば、同時押しで出るレーザー。

他キャラの特殊ウェポンとは違い、当たれば必ず半分はゲージを減らせる一撃必殺技。

通常武器と異なり、動きながらの発射はできない（ダッシュ、ジャンプ中は可能）。

ダッシュ中に使うとレーザーを2発連射するが、与えるダメージが半減されてしまう（※ジャンプ中も同じ）。


これがライデンレーザー。相手の弾を打ち消すことも可能だ。

ダッシュ中のレーザーは追尾しないが、ある程度敵のいる方向に自動で向いて発射するので強い。

なお、ライデンのレーザーは相手の攻撃を大抵打ち消すことが可能なのだ。

逃げ場がなく、ピンチのときに使うと意外に助かる場合なども多いぞ。


ダッシュレーザーはこのように短く、ダメージも半減。

●接近戦専用、武器攻撃

バーチャロンでは接近戦の戦いもある。

基本的に入力方法は全キャラ同じで、どちらかのボタンを押せば良い。


接近戦では相手を殴ることもできるぞ!!

ライデンの攻撃はランチャーで相手を殴る。攻撃力は体力ゲージ3分の1程度と高めなのでチャンスがあったら狙うべし。

基本戦略紹介

ライデンを使用した際、考えることはただ1つ。レーザーをいかにヒットさせるかである。

戦うステージの地形で異なるが、爆弾を投げ、とりあえず煙幕を張るのだ。

次にある程度相手の動きを予測し、煙幕の中にレーザーを撃つ。これが1つの手段。

その他の狙い方は、相手がダッシュ攻撃をするとき。

通常ダッシュは途中で止められるが、ダッシュ攻撃は一定の距離を移動しないと止まらないのである。そこが狙い目。

相手の動きを予測して、早め早めにレーザーを置いておくのである。

レーザー自体の距離はステージ上の半分くらいの長さなので、こういった先読みの攻撃も重要だから覚えておくといいだろう。

その後の展開はいかに！

BATTLE ARENA TOSHINDEN

闘神伝2™

AMショーのときよりもさらにグレードアップした闘神伝2。その一部分を少しのぞいてみよう。

※この記事はロケバージョンを元に構成されています。

担当：K-TAN&珈琲

謎の?マーク

1コイン入れれば、当然キャラクターのセレクト画面がでてくるよね？

形はピラミッドっぽいのだが、頂点の所にエイジとカインがいて、その間に?マークがはさまっているのだ。

その?マークにカーソルを合わせるとどうなるかというと〜、ルーレットスタート〜ぉ！

もしかしたらもしかすると、これでボスキャラが使えるかもしれないぞ。

お馴染みのキャラたちには、それぞれ新技が加えられ、エリスなんかはドレスアップしていたぞ。画面の色合いも、かなり美しい仕上がりになってきていた。





基本的操作

レバーはもちろん8方向で、ボタンは6つだ。

ボタンは、上の段を左から順に、奥側転ボタン、弱武器ボタン、強武器ボタンになって、下の段を左から順に説明していくと、手前側転ボタン弱蹴りボタン、強蹴りボタンとなっている。

最初のうちは弱武器ボタンを押したつもりが前転してしまった…なんてこともあるが、慣れてしまえば大丈夫だ。

起き上がりについて

自分がダウンしたとき、闘神伝1では自然と起き上がってくれたが、"2"では、起き上がるときにレバーを入れておけば、レバーを入れた方向に起き上がってくれるようになっている。

例えば、レバーを上に入れれば奥へ転がってくれて、左に入れれば左へ移動してくれる。

これで、場外でダウンしたときの気苦労が、少し減ったね。

だが、それでも気を緩められないぞ。





ついにダウン攻撃が！

闘神伝2には、闘神伝1にはなかった、ダウン攻撃というものが存在する。

そう、ダウンしている相手を攻撃することができるようになったのだ。

ダウン攻撃にも2種類あり、近距離用と遠距離用に分かれていて、近くにいる相手を攻撃するときは弱武器ボタンと弱蹴りボタンを同時に押し、遠距離の場合は強ボタンの同時押しだ。

新キャラであるトレーシーを例に取ってみると、近距離だと倒れている相手を「ボスッ」と蹴り、遠距離だと上に大ジャンプして相手を踏み潰す（押し潰す）形になる。





振り向き攻撃

自分の後ろに相手がいるとき、何もせずにいれば自動的に相手のいる方向へ振り向いてくれたが、闘神伝2では、自分で操作することによって振り向くことができる。

要するに、振り向くのを待たなくてもいいということだ。

振り向き方は、レバーを相手にいる方向へ（左を向いていればレバーを右へ）コンと入れればいい。

しかし相手が真後ろにいるときはどうすればいいのか？

闘神伝1では前にダッシュして逃げるか、側転するかだった。が、今回は振り向き攻撃というものがあり、弱、強武器ボタンを同時押しすることによって、背後にいる相手を攻撃してくれるのである。

もちろん、蹴りを出したければ、弱、強の蹴りボタンを同時押しすればよいのだ。

相手が後ろからバシバシ攻撃してくれるようなら、振り向き攻撃でおし置きしてあげよう。

ただし、足払いなどを出されるとキツイので、少し前ダッシュしてから出してもいいだろう。








気になる側転

相変わらず側転がバリバリできるので、技を当てるのに苦労する。この側転に対して、何か攻撃できるものがあればいいのだが…。

側転し終えたときのコマンド入力も、これもやはり慣れるしかない。やり込み次第でだんだんわかってくるようになる。無理に必殺技を出す必要はないんだけどね。





ガイア兜を脱ぐ

ほぼ新キャラ扱いとして加えられたガイア。1ではまがまがしい甲冑に身を包んでいて、「本当にこやつがエリスの親父なのか!?」と思ってしまった。が、2で甲冑を脱いだ姿を見てみると、今度は、なんかカッコよすぎた。






場外に落ちないために

場外付近での攻防は、相手を落とそうとするために攻めに行きがちだが、かえって、自分から場外に落ちてしまうことがある。

こういう時こそ側転を使い、焦らず、じっくりといくことが大切だ。

だが、側転する方向を間違える可能性も十分あるので、この辺は気をつけていきたい。

必殺技についても同様で、突進系を持っているキャラは、相手を押し出したいからといって、はやまった行為をしないようにね。

発売はまだ先ではあるが、一刻一刻と完成の日を迎えつつある。早くゲーセンでプレイしたいものだね。



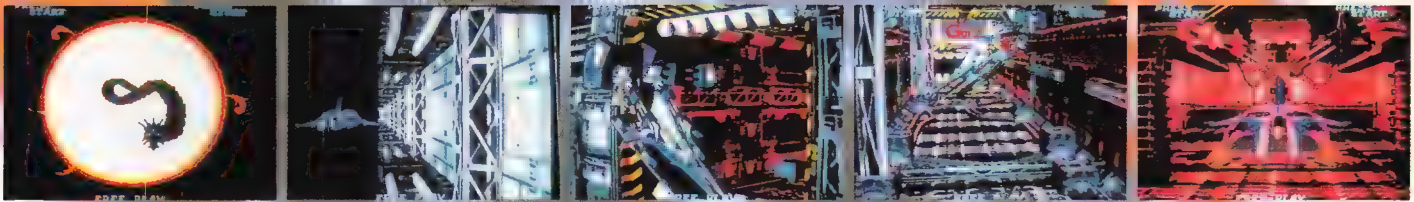


シューター待望
名作の続編登場!!

SALAMANDER 沙羅曼蛇®2
サラマンダ2

順調に調整が進んでいるマンダ2。AMショーからの進化にビックリ!

担当：GED



これがオープニングデモ。ビッグバイパーがカタパルトから射出されるシーンだ。行く手には何が待ち受けるのか!?

9月に行われたAMショーで初公開となったサラマンダ2。出展リストにもなかった隠し球だっただけに、当日知ってあわててコナミのブースに駆けつけた人も多かった。まあ、前作のサラマンダを知っているゲーマーなら、気にならないほうがおかしいってもんだ。

操作は、8方向レバー、2ボタン。今回のショットボタンはミサイルの発射も兼ねている。残った右のボタンはオプションシュートボタン。これについては後で説明しよう。

アイテムとはこうだ!

グラディウスシリーズは、パワーアップゲージで装備を選び、パワーアップしていくが、サラマンダではパワーアップアイテムで直接パワーアップしていく。

前作のサラマンダでは、パワーアップの種類をアイテムの形で表現していたため、始めの頃は見間違いも多かったが、今回はアイテムパネルにアルファベットで表現しているため、まず見間違えることはないだろう。

Ⓢスピードアップ

取るたびに自機のスピードが速くなる。

AMショーでは、最高速の状態でさらにスピードアップを取ると、一気に0速まで落ちてしまったのだが、現段階ではいくら取りまくってもスピードダウンすることはなかった。最高速の状態で取っても最高速のままになったのだ。1速取った時（1速状態）のスピードも少し速くなっているようだ。

Ⓜミサイル

地を這うミサイルを発射する。これは2段階のパワーアップがある。

横スクロール面では、1段階で自機の下方向にミサイルを撃つだけだが、2段階では前作と同じく、上下に撃つことができるようになる。

縦では、1段階で両サイドに撃つことができ、2段階になるとさらに2連射することができる。

AMショーでは上方向にミサイルがでなかったため、「こんなのはサラマンダじゃないよ!」なんて言ってた人は安心してほしい。

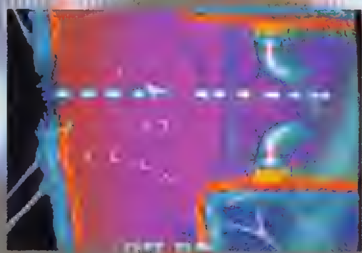
Ⓛレーザー

耐久力の低い敵を貫通するレーザー兵器。強力なうえに、ショットボタンを押しっぱなしでピーッと連射してくれるので、連射が苦手な人でもコレでOK。

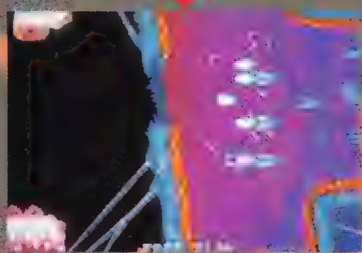
2段階になると、紫色の太いレーザーになり、攻撃力もUPする。この状態は一定時間で切れてしまうものの、またレーザーアイテムを取るこ



縦では、単発から2連射にパワーアップする。



1段階では下にでるだけ。



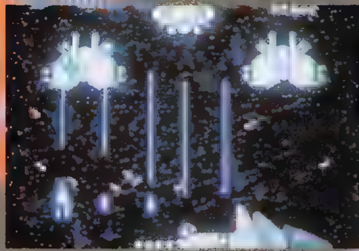
2段階になれば上下に撃てる。

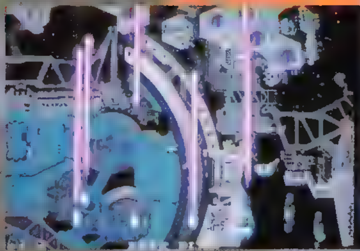
※画面は全て開発中のものです。

とにより、パワーアップ時間を延長することができる。

現時点ではイマイチ威力が低く、耐久力の高い敵のラッシュにあうとかなり押されてしまうこともあった。「レーザーは、ちょっと強く設定しただけで強力になり過ぎたりしますからね。慎重に調整している最中です」とのこと。なるほど、納得。

Ⓡリップルレーザー


1段階目。レーザーは押しっぱなしでいいので楽。


2段階目。太い紫色のレーザーに変化し、さらに強力に。

リング状に広がる、幅の広いショット。レーザーが貫通ショットなのに対し、リップルはワイドショットといったところ。

現段階では1段階目のショットスピードが遅かったりしてイマイチ頼りないのだが、2段階になると幅が広がり、ショットスピードが上がるので使いやすくなる。

Ⓣツインレーザー


1段階目。まだショットスピードも遅く、ちょっと頼りない。


2段階目は土星のような形に。

これはグラディウスⅢにもあった装備だが、サラマンダには初登場だ。前方に2本のショートレーザーを発射するもの。レーザーというよりは、どちらかというとショットに近い感じだ。

現段階では、ノーマルショットが以外に強いため、あまり明確な差を感じなかったが、今後の調整ではっきりとツインレーザーの特徴がでてくるものと思われる。新装備なだけに、どんな仕上がりになるか楽しみだ。


1段階目。これが新兵器ツインレーザーだ。


2段階目。少しレーザーが太くなっている。


グラⅢで大人気のツインレーザー。マンダ２では!?

●オプション

オプションアイテムを取ることにより、自機と同じ攻撃をしてくれる分身のようなものがつく。それは最高四つまでつけることが可能。

動きとしては、自機の軌跡を正確にトレースする、いわゆるグラディウスタイプ（このシリーズの中でもオプションの微妙な違いはあるが）で、前作のようなクセのある動きはなく、かなり使いやすい。

そして、今回は自機の周りをクルクル回転しつつ攻撃してくれるオプションも新登場。

もし、自機がやられても、パワーアップの効果は一切失われるが、オプションアイテムだけは画面内に残る（浮遊している）。それをすばやく回収してすぐに態勢をたてなおすのが復活の基本だ。

バリアがないんだけど…

バリア（フォースフィールド!?）は今のところまだ入っていないが、これから入れる予定だそうだ。前作のようなバリアになるのが、フォースフィールドになるのかもまだ分からない。新開発のバリアがあっても面白いかもね。

前作では、最初に取ったバリアにしか弾をふせぐ能力がない、とかバリアを付けたままアイテムと取ったらバリアが削れちゃった、といった妙な現象があったねえ。うーん懐かしい。


押しっぱなしでタメる。するとオプションが光りだすのだ。


開放するとオプションが狂ったように暴れ出す。行けい！


タメないで撃つとこんな感じ。よけいなオプションを飛ばさなくて済むのが利点かな。

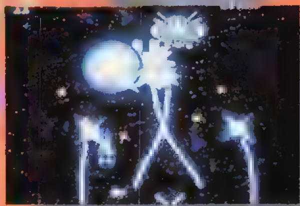
[illegible]シュート

オプションシュートとは、サラマンダ2になって新しく追加された攻撃法で、オプションを切り離してホーミングレーザーのように敵を追尾して攻撃させるというもの。

しかも、オプションシュートボタンを押しっぱなしにしてから撃つことによって、より強力なオプションシュートを放つことができるのだ。これは、オプションを使ったタメ撃ちと考えてもらうと分かりやすいだろう。

2人同時プレイ時なら、オプションシュートを利用してオプションの受け渡しもできるぞ。それで前作のような取り合いともおさらばだ。


こんなときはオプションシュートで後方攻撃か？


そのうち、シュートを使った攻略も必要になるだろう。

[illegible]レイも[illegible]

グラディウスシリーズとの大きな違いは、

①縦スクロール面がある
②2人同時プレイが可能
③アイテムを取って直接パワーアップする
④その場復活である

と、まあこんなところ。

前作ではスクロール方向が交互（奇数面が横、偶数面が縦）に変化したのだが、今回はどうなるのだろう。まだ面構成が変更される可能性もあるようなので、詳しく書けないのだ。ゴメン。

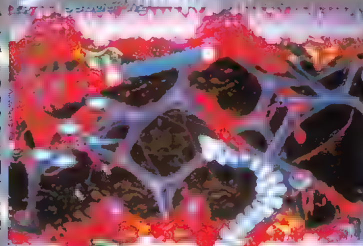
2人同時プレイは今回も可能。オプションシュートを使ってオプションの受け渡しもできるので、もう取り合いになることもないだろう。

アイテムで直接パワーアップするという方法は今回も変わらない。ただ、前作のアイテムはけっこうカッコ良かったからちょっと残念。

その場復活というシステム自体は今回も変わらないが、自機がやられた場合にオプションが画面内をプカプカ浮遊しているところが違う。前作はサーッと画面外に流れてしまうので、回収するのが大変だった。その点、今回はだいぶ復活しやすく親切になっている。

AMショーのときよりも自機がほんの少し小さくなっているあたりも見逃せない。これはかなり重要な改良点だ。

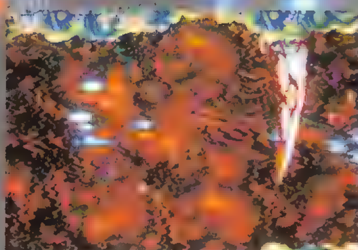

うにょうにょ動きまわるミミズみたいな敵。倒せないのでよけるしかないぞ。

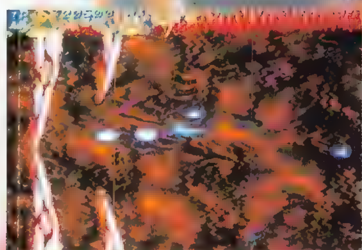

少し小さめのヤツは倒せる。「グシャッ！」てな感じで……。

[illegible]い

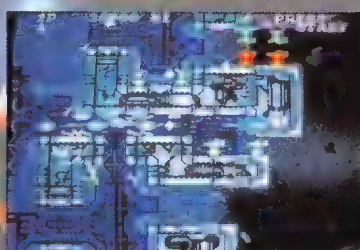
生物兵器のようなものが多いのも、サラマンダの特徴。これは2になってもいえることで、前作の1面のように何かの体内に進むような面があったり、巨大なミミズ（!?）のような敵が画面内にうにょうにょ動きまわったりもするのだ。

もちろん、メカも健在だ。巨大隕石内部の要塞なんかもカッコイイぞ。背景の巨大な星のグラフィックなども美しく、一見の価値あり。ここらへんは写真を見てサラマンダ2の世界を想像してほしい。


見覚えのある突起物だ。


当然こんなことも起こる。


隕石の内部でも敵が待ち構えている。


ミサイルは地形に沿って進むので、こんな場合でも大丈夫。

[illegible]の[illegible]

最近のシューティングの傾向にも見られるように、ループなし（1周エンド!?）になりそうだ。やはり何周もループしてゲームを続けることは許されない時代になってきたのだろうか。「うまい＝終わらない」という図式はどうやら古いらしい。

ループがかからないとなると、撃ち返しはどうなるのだろうか？ 2周目以降がないために、撃ち返しが来なかったらなんか寂しいし、パロディウスシリーズのように1周目からビシバシ来るものキツイし。うーん、気になるなぁ。


せまい通路で変なシャッターが。敵が出てきませんように。

[illegible]

今回（10月）取材したバージョンは、AMショーのバージョンに比べ、だいぶ変わっていた。おどろきを隠せずに聞いてみると、「あれはAMショーに間に合わせようと思って、急いだものですから。もちろんこれからですよ」と開発の方が話してくれた。

パワーアップアイテムや敵の出現パターン、面構成までもが変更されていて、これからもかなりの調整が加えられるようだ。ますます期待のかかるビッグタイトル「サラマンダ2」。続報をおたのしみに！


さりげなく美しい背景にも注目！

出世グラフィックデザイナー事情
電脳絵師列伝
Rel.2／5 コナミ SHUZ-LOW. HA

今回紹介するのは、いまやコナミを引っ張る人気ゲームとなった、ツインビーシリーズのグラフィックデザインを担当されているSHUZ-LOW. HAさんだ。

さすらいのアニメーターが…

(SHUZ-LOW. HA＝S／ゲーメスト＝ゲ)

ゲ－コナミ入社のきっかけは？それ以前に職歴はありますか？

S－アニメーターをやっていました。コナミに入社したきっかけは、定職に就こうと思ったからです。アニメーターをしていたときにツインビーのロケテストを大阪でやっていたのを覚えています。そのころは、まさか私がツインビーのキャラクターデザインをすることになるとは思っていませんでしたが…。

ゲ－1日のスケジュールは、どのような感じなのですか？

S－私は、集中して作業するタイプなので、イラストならイラスト、キャラクターデザインならキャラデザ、CG製作ならCG製作といった具合で、あまり1日の中で色々複雑に作業を行うことはないです。

キャラクターを監修

ゲ－「出たな!!」以降、シリーズのビジュアルは、かなり統一されていますが、お一人で担当されていたのでしょうか？

S－会社の方針として、イメージの統一感が出るように各チームで開発しています。まあ、できたキャラクターはチェックしてますけどね。

「出たな!!」の頃は私も炎のように燃えていたので、一人でがんがん描いていました。最近はいろんなスタッフとデザインを出し合って作業してます。「ヤッホー!」については、ボスと、特定の敵以外はステージ担当がデザインしました。ステージ敵については、BONナツミ、イナガキミズキ、￥まえだ、が担当しました。彼女たちのことをKONAMIギャルズと呼んでいます。関係ないですが…。

ゲ－ツインビーに、キャラクター性を加えることになったきっかけは何だったのですか？

S－そうですねぇ、もうだいぶ昔の話なのでうろ覚えなのですが…ステージクリア時にアイキャッチ的なものを入れようっていうのがそもそもだったのかなぁ。

ゲ－入社以来担当された作品を教えてください。

S－「クライムファイターズ」が処女作です。その後は「出たな!!ツインビー」「ガイアポリス」「極上パロディウス」「ツインビーヤッホー!」の順です。

継承されて磨かれる

ゲ－支持するアーティストは？

S－難しいですね。支持するのとはちょっと違うかもしれませんが、山田章博さんの画力と技術を盗みたいと思ってます。

ゲ－キャラクターデザインをする上で注意する点は何でしょう？

S－キャラクターを作る上で気にすることは、全体的なフォルムとシルエット、あとはそのキャラクターをイメージづけるワンポイントなどを気にしますね。

ゲ－グラフィックデザイナー、もしくはイラストレーターをめざす読者にひとことお願いします。

S－デザインというものは、今までのデザイナーから技術を学び影響を受け、その中から新しい物を独自のスタイルで作り出すものだと思います。その技術を、また新しいデザイナーが受け継いでいくといった、リレー競走のようなものではないでしょうか？商品デザインは個人の願望や趣味だけでは成立しません。色々な人の意見を尊重して作業できなければ、ただの趣味に過ぎません。個人の殻に閉じこもらず他人の意見が聞けるように鍛錬してください。

ゲ－ありがとうございました。



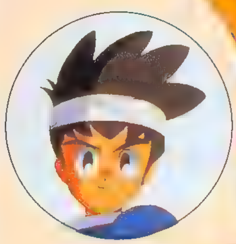




コナミグラフックデザイナー
SHUZILOW. HA
(濱川修二郎)

小さい頃どんな子でしたか？

なかなかヤなことを聞きますね。誕生日は7月7日、世間でいう七夕です。覚えやすいでしょ。子供の頃は変な子だったみたいです。第三者から見ると…学校ではなかなかの人気者だったと思うんですが…たしか…あれっ、変な子だったからかな。







次号にて、コナミの新作「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」を大紹介予定。期待してくれ！





こんなにいろいろなゲームやイベントがそろっています。このマップでイベントを 選択しよう。

ゲームシアター「19YY」



ワーヒーシリーズのブロッケンを操作して迫り来る敵部隊を蹴散らすシューティングゲーム。MG34を撃ちまくり今日も飛べ飛べブロッケン、ジャーマンボムだ、ジャーマンエクスプロージョンだ、昇進目指して飛でいけ。



アートギャラリー「Cafe de ADK」

ADKの歴代作品のグラフィックが展示されている。ADKらしく「忍者列伝」、ちょと気になる「没キャラ」、ADKの歴史を振り返る「歴代ゲーム」の3つのコーナーがあるぞ 。

ADKドーム「超絶最強選手権」



ADKの人気キャラクターを使ったカードバトル。対戦もOK。パンチだ、キックだ、必殺技だ、え〜い ついでに超必だ。勝つまで闘え。目指すは優勝、最強だ。



画面写真は開発中のものです。

見世物小屋「NEOクイズ」

ADKの開発秘話などの問題が盛りだくさんの4択クイズ。脳味噌が沸騰するまで考えてカルトADKに挑戦だ。

ADKのNEO GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格（税別）	タイトル	発売予定日	価格（税別）
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快ガンガン行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	好評発売中	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	将棋の達人	好評発売中	¥7,800
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	ADKワールド	11月10日	¥6,800

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ、先取り情報等、お得な内容満載。

TEL.048-775-2347 電話番号はお間違えなく。

NEO·GEO CD ™

ギュッ!とADKが詰まってる

NEO GEO CD初の
ディスクマガジンが誕生。
全編ADKのパロディーが
てんこもりの超極楽ソフト！

ゲームソフトばかりがネオジオCDの楽しみ方じゃない。なんとネオジオCD初のディスクマガジンがADKより登場。面白企画満載のCDです。ドイツの生んだ世界一のサイボーグ、ブロッケンを操作するシューティングゲーム・ゲームシアター「19YY」やADKの歴代作品のグラフィックを見ることが出来る・アートギャラリー「Cafe de ADK」の他にもいろいろなコーナーがこれでもか！と言わんばかりに詰め込んであります。

ネオジオファン、ADKファンとの交流を深めるネオジオの新しい発想のソフトです。

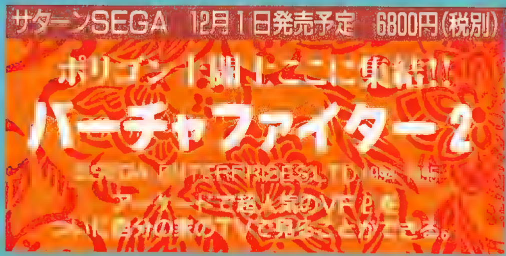
11月10日に¥6,800で発売！



ADKワールド™

ADK 株式会社エーディーケイ 営業部
〒362　埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
通信販売のお問い合わせは、TEL048-775-2412まで。

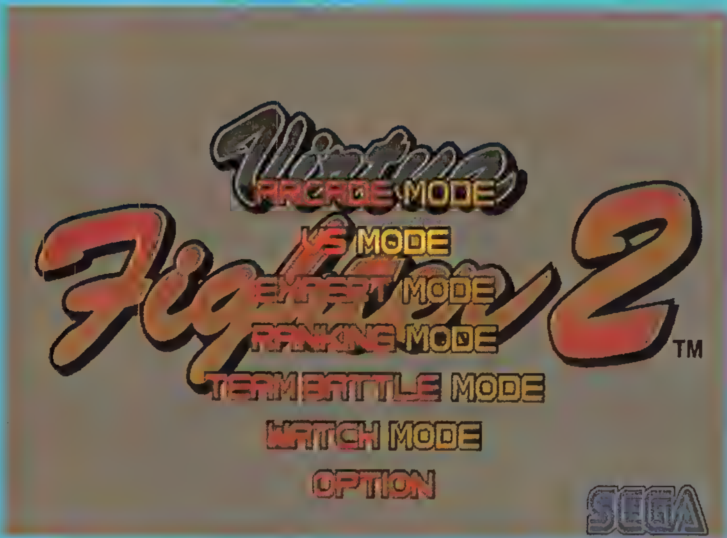
コンスポ



噂で聴き、町中で見て、ついに今度は家の中まで騒がせようとしているVF2。とにかく今度のVF2は武器が強力なので見逃せない。では見ていくことにしよう。

あるある エキスパートモード

VF2の中で闘っているプレイヤーの戦闘パターンを、CPUがある程度覚えて似たような動きをしてくれるといったモードがある。まあ、アーケード版では、キャラセレクトの画面中にコマンド入力しなければそのモードでは楽しめなかったのだが、サターン版VF2の中ではそんな手間をはぶいて、最初に選べてしまうシステムとなっているのだ。

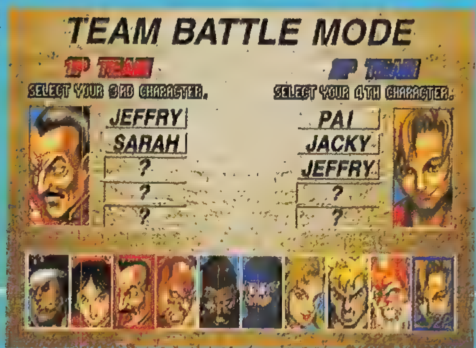


すごい数のモードがあるぜ!!

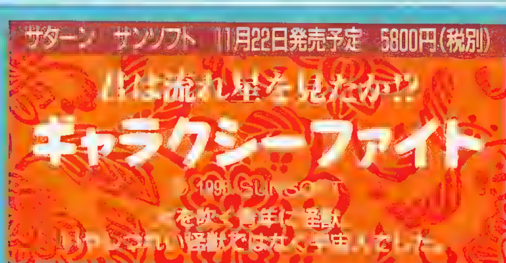
エキスパートモードの利用法としては、友達（色々なキャラを使える人）を家に呼び、CPUを強くしてから秘密の特訓をするのなんかがいいと思う。また、CPUに変な技を覚えさせ、まねしてやるのを見て笑うなんてのも一つの手だ。まあ楽しく遊んでもらえればそれでかまわないんだけどね。

段を取るのだ

サターン版ではVFから、そしてアーケードではVF2から入った段位認定モード。はたしてサターン版VF2の段位認定はどうなのだろうか?話によるとアーケード版と同じらしいぞ。早く9段の



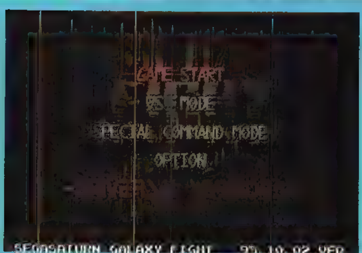
自分の使いたいキャラを選んで



うむ、そうである。これがあのSF対戦格闘のギャラクシーファイトである。もちろんアーケードからの移植だが、ただの移植ではないという話だ。とりあえずはシステムから見ていこう。

覚えろ宇宙の操作!!

まずは基本操作だが、主に8方向の十字キーでキャラを動かし、弱中強の3ボタンで闘いを繰り広げることになる。また、ボタンは攻撃ボタンの他にも挑発ボタンが一つあるので覚えておこう。では、もう少し細かい説明に入る。



やりたいのを選べ!!

●ガード

相手がいる方向と逆に十字キーを入力するとガードの体勢になる。
それらには立ちとしゃがみのガードがあって、主にジャンプ攻撃なんかは立ちガードをしておかないと痛い目を見ることになる。また他の通常攻撃はしゃがみガードでほとんど回避できるが、必殺技などはガードしても体力をほんの少し削られるぞ。



おれはこいつがいい。

●ダッシュ

キャラクターの前方にレバーを2回入れると、相手に向かって走り出すことができる。そして、一度走りだしたマイキャラは、相手を走り抜けるかバックダッシュでブレーキをかけないかぎり止まることはないのだ。だが、これらのダッシュには自分の攻撃力を1.5倍にする力があり、一発を狙いたい時などはけっこう利用されるハズである。

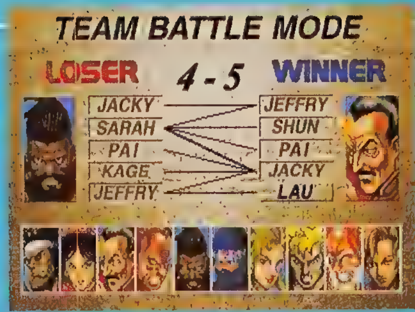
●バックステップ

後方へキャラが跳び退いて敵との間合いを広げるのに使用される。また、バックダッシュ中には少々無敵時間があり、うまく使いこなせれば相手の飛び道具を抜けたりもできるので覚えておこう。

●フッ飛び、自動追っかけ



長い中段攻撃ダッシュハンマーキック。



対うのだ!!勝ち抜き戦らしい。

これはグラフィックが見たいぜ!!

お次のパワーUPとしては、5人対5人のチームバトルが楽しめるモードがある。人数を増やせたり減らせたりするかは、まだ謎のベールに包まれているが、かなり楽しそうなシステムなことは間違いはない。また、最近ではいろいろなところでチームバトルの大会などがあるので、それらの予行練習にもいいだろう。

そして、最終的なパワーUPは2・1のモードで楽しめることだ。はたしてそれは、アーケードでの2・1とはいかにして変わっているのか気になる所ではあるが、2・1といったセレクトができるのはうれしい。一つのCDで2つのゲームが遊べるワケだ。



しゃがんでるやつは投げちまえ!!



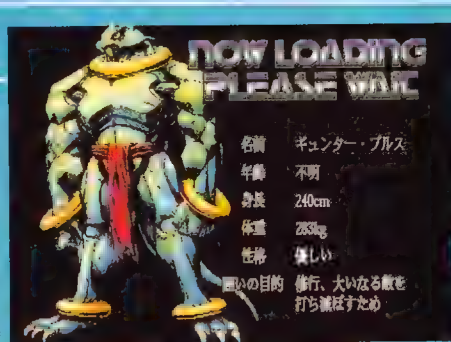
色々な技で相手を固めろ!!



リプレイもちゃんとある。

以上がサターン版バーチャファイター2の特徴だがいかがなものだろうか!?写真の通り画面もかなり美しい上に、操作系もバツグンなのでこれからバーチャを鍛えるにもうってつけの一作だと思う。発売も近いし楽しみに待っててくれ!!

（MAN次郎）



CPUの相手は、始まる前にわかる。

相手キャラに技を当てた時に縦もしくは横方向にふっ飛ぶことがある。そして、横方向に相手をふっ飛ばした時のみ自分は勝手に走って相手を追いかけていくぞ。

●キャンセル技

ギャラクシーファイトでのキャンセル技は、必殺技、ダッシュ、バックダッシュでかけることができる。一応通常技にダッシュでキャンセルをかけて通常技もできるので強力な武器だ。

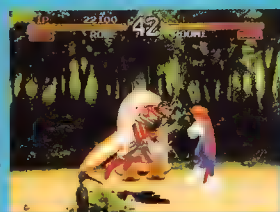
対戦ルール

相手と闘う際にある共通のルールだが、それほど難しくもなくわかりやすいものばかりだ。数は少ないので一つ一つ覚えていこう。

まず1ラウンドの制限時間は60カウントで、その時間内でより多く体力ゲージが残っているほうの勝ちになる。そして、その時間内に勝負がつかない場合はドローゲームとなり、最終ラウンドでも勝負のつかない場合はお互いゲームオーバーになるぞ。

しかし、オプションモードを使えば自由に設定でき、色々な感じで楽しむこともできるので覚えておこう。

最後に、ギャラクシーファイトのCPUだがアーケード版よりも少し難度が低いらしく、楽しくクリアできそうだ。それぞれ自分なりのパターンを作り、点数を稼ぐのも熱いぞ。



上手くダッシュを使いこなせ!!



点数稼ぎも楽しいな。



おとといきやがれボケが!!

コンスポ

SFC　任天堂　11月21日発売予定　9800円(税別)

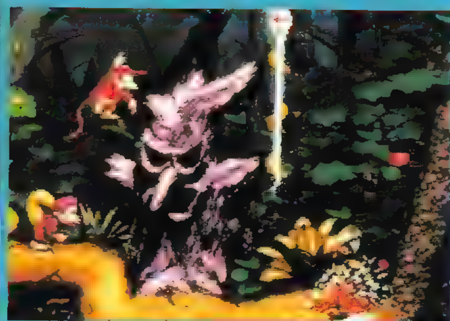
クレムリンに吹く、ゴリラ台風！
スーパードンキーコング2
ディクシー&ディディー

©1995 Nintendo
スーパーゴリラ









立ち上がれ最強の戦士

蘇れ永遠のヒーロー

飛鳥のご家庭アイランド

クイズ　ゲームはな〜に　読者版

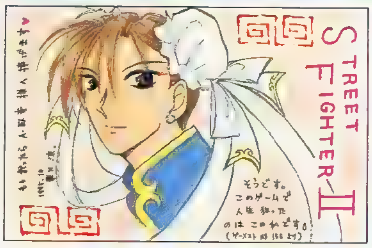
今回のクイズはシリーズものだ。主人公は、世界の平和を守るため、七英雄を倒すべく時を駆ける。魂は受け継がれ、仲間はいつでも側にいる。ってヒントを出しすぎたかな？前々回の答えはダンジョンマスターでした。



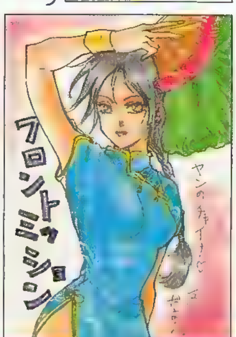
（福岡県　武術師さすけさん）



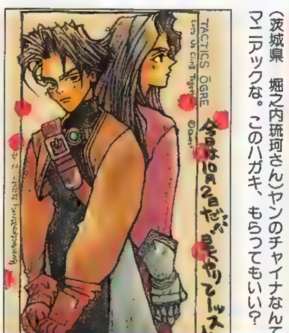
（和歌山県　向畠君）飛鳥ちゃんのイラストって少ないんだよな〜。



（愛知県　華月涼さん）ストⅡで人生が変わったのはあなただけじゃないぞ。



（茨城県　堀之内琉珂さん）ヤンのチャイナなんてマニアックな。このハガキ、もらってもいい？



（東京都　海音たま子さん）編集者もライターもこのゲームを絶賛！攻略チームまでできたんだぞ。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



秘

日本製ゲーム

ジャパゲー世界制覇計画

第1次答申書

草案：平成7年10月1日
上梓：平成7年11月15日

作成：日本芸命巣党

さまざまな日本製品が世界市場を席巻する今日、ゲームソフトという商品は海外でどう受け止められているのだろうか？海外プレイヤーの実像は？そんなソボクな疑問を紐解く報告書を、今ここにお送りしよう。タイトルが看板倒れにならない事を願いつつ…。

協力：株式会社SNK　株式会社セガ・エンタープライゼス　株式会社ナムコ（50音順）
執筆協力：ジェラルド・アブラハム

MAP編

ゲームセンター海外直営店のタイプ

大別して4タイプのゲーセン直営店が存在する。

①モール＝映画館、ファッション店、食料店などがひしめくショッピングセンター内のプレイランド。規模は相当大きいが、雰囲気としてはデパート屋上のゲームスペース。ビデオゲームはもちろん、家族単位で楽しめるキディ・ライドの乗り物あり、メリーゴーランドありと、ショッピング途中のさまざまな年齢層をターゲットに、趣向を凝らしてある遊技施設だ。

②ストリートロケーション＝ゲームのみで一店舗を成り立たせた、いわゆるゲーセン。日本メーカーの海外直営店は都市部の繁華街、メインストリートに程近い立地がめだつ。だが、個人経営店となると郊外の一件家も少なくない。こうした場合、治安が最悪、日本のゲーセンでは考えもつかない事件が多発するというケースも…。

③シングル・ロケーション＝ゲーム筐体をリース・レンタルした形式のお店。パブ・ボウリング場・レンタルビデオショップ・ファーストフード店など店舗の形態はさまざまだ。設置ゲームはビデオゲームより、ピンボール、UFOキャッチャー、ジュークボックスなどが多い。

④テーマパーク＝日本でいうテーマパークとほぼ同義語。例としてナムコのたまご帝国やワンダーエッグが、海外ではナムコ サイバー エンターテイメントと呼ばれている。

（ナムコ）

メーカー海外支店では何を製作している？

NAMCO AMERICAが製作した「SPEED RACER」はアメリカで大ヒット。日本に逆輸入される形で9月に開催されたAMショーで、プレイヤーの目にも止まることになった。『マッハGO-GO!』をモチーフにしたレースゲームで、車に付けたチェーンソーで木をなぎ倒していく斬新さが目を引いた。ただ、このように海外支社製作のゲームが逆輸入されるケースは、ピンボールなどの特殊ジャンルを除いて、これまでほとんどなかった。今

モールの一例を見てみる

カリフォルニア州サンノゼ市郊外ミルピタスにある、ナムコの直営店『THE GREAT MALL』を例に、モールのゲーム設置状況を見てみよう。

稼働中のゲームは211台。筐体内訳はアップライト物・筐体物を含めたビデオゲームが88台、リデンプションが78台、クレーンゲーム15台、キディライド15台、ピンボール12台、メリーゴーランド3台だ。日本のテーマパーク以上の敷地面積の中に、これだけのゲームが居並ぶ様子を想像してもらえば、アメリカのモールの壮観さが理解してもらえることだろう。

（ナムコ）





リデンプションって何？

リデンプションとは、高スコアでゲームをクリアすることで、チケットやクーポン券を得ることができるエレメカゲームのことだ。ゲームはワニワニパニックやミニボウリングゲームなど、さまざま。





ここで得たチケットやクーポン券は、専用のカウンターでぬいぐるみ、キャラクターグッズ、おもちゃ、電化製品などと交換できる。

海外の新作出展ショーといえば…

有名なのはアメリカで毎年一度秋頃開催されるAMOAショー。アミューズメント＆ミュージックオペレーターズアソシエーションの略語だ。その名が示すとおり、ミュージック関係の出展も多いが、





基本は日本のAMショーと思ってもらっていい。今年はニューオリンズで9月21日から3日間開催された。

ナムコ直営ゲームセンター
プレイ料金表（アメリカ）

人気ゲーム（アルペンレーサーなど）	4 TOKEN
新作コックピット筐体物	3 TOKEN
旧作コックピット筐体物	2 TOKEN
新作アップライト筐体物	2 TOKEN
旧作アップライト筐体物	1 TOKEN

1 TOKEN＝25セント

SNKヨーロッパ調べプレイ料金（イギリス）

U・K	50ペンス	※1ポンド3プレイ
スペイン	50ペセタ	
イタリア	500リラ	
ドイツ	1マルク	
メキシコ	50セント〜1ペソ	
グアテマラ	25〜50セント	
USA	25〜50セント	



後はこうした逆輸入ケースも増加させていきたい、ということだ。（ナムコ）

ゲームのプレイ料金

プレイ料金	ゲームタイプ
1香港ドル（約13円）	麻雀ゲーム、スロットゲーム
2 〃 （約26円）	シューティング、アクション、パズル、古いゲーム
3 〃 （約39円）	ファイティングゲーム、新作のゲーム、ピンボール
4 〃 （約52円）	新作のファイティングゲーム、古い大型ゲーム機
5〜6 〃 （約70円）	新作の大型ゲーム機

SNK香港支社調べ

クレーンゲームは海外にもある？

ヨーロッパでは、ベルギーがその生産地として有名。ただ、ゲーム機としての、認知度は意外に低く、ゲームとしては日本の一昔前のデザインで、運がよければ何か取れる設定・配置のもののようだ。中・南米では人気が高く、アメリカでもAMOAショーなどでクレーン機の出展数が増加傾向にある。（SNK）

ただし、直営店以外のクレーン筐体は、日本のように単品で商品として販売可能なものばかりではないようだ。カエルの干物に綿を詰めたような出来の、グロい景品が詰め込まれたクレーンもあり、このあたりには国民性の違いを感じるばかり。そんなんでも欲しいのやら…。

アジアゲーム市場を分析

韓国、香港、シンガポール、台湾などをアジアのマーケット拠点と考えるメーカーは多い。だが、このうち韓国では日本文化を排斥する国策が取られていることから、ゲームメーカーもマーケットとして確立しえない現状にある。さらに香港、台湾では未だコピー基板への対応も悩みの種の一つになっており、ヨーロッパ・アメリカ市場にない苦心がメーカー側にはあるようだ。



海外に輸出する時に施される変更点

海外向けのタイトル変更について

もともと英語のタイトルをそのままカタカナにしたものがほとんどだった。しかし、龍虎や餓狼あたりから「カッコイイ」意識するようになった。RYUKO、GAROUでは海外の子供が覚えづらいということと、とっさにタイトルが出てこないのでは、という配慮から、龍虎の拳を「ART OF FIGHTING」、餓狼伝説を「FATAL FURY」とタイトルを変更。



また、商標権の問題からタイトルを変更したもの（ソニックウィングスがアメリカではエアロファイターズ）や、韓国における反日感情を考慮し「サムライ」を「サウラビ」という特別なタイトルをつけたりしている。（SNK）



キャラクター等変更について

基本的に海外用にキャラクター名を変更することはない。例外的にヴァーチャロンは変更する可能性がある。（セガ）

基板の仕様によりデモなどのセリフをネイティブに翻訳を依頼（英語、スペイン語、ポルトガル語など）し、よりカジュアルで自然な会話になるように心がけている。（SNK）



中間デモのセリフも…、



日本語以外のものが数種類あるぞ。

ゲームシステムの変更点について

ネオジオの普及率の高い国のキャラクターを入れることによってその国のディストリビューターに「自分たちのことを考えてくれている」と思わせることができるし、プレイヤーも感情移入しやすいこともある。また、背景にもその国の風景とわかるもの（その国の言葉を使った看板を使用するなどして）を入れたりしている。（SNK）

その他の変更点

ヴァーチャファイター2では舜帝が酒を飲んでも顔が赤くならない。これは子どもに飲酒を促すとみなされてしまう、との理由から。海外では、舜帝が飲んでいるのは酒ではなく、スペシャルドリンクということになっている。（セガ）

シンガポールやドイツでは残酷シーンへの規制があるため、血しぶきなどの表現を規制している。また、イスラム教圏では女性の肌を見せることがタブーなので、不知火舞のような女性キャラが出てくるゲームは販売できない。（SNK）



必殺技フィニッシュだと、普通は破れるユリの服も…、



海外版ではこのとおり。

筐体の違いについて

アメリカではほとんどがアップライト筐体となっている。これは習慣の違いというだけで特に理由はない。アメリカではゲームは立ってやるものらしい。アップライト筐体ということで、日本では対戦ゲームでは主流になった通信対戦筐体は無い。アメリカのディストリビューターが日本のショーを見に来ると「何故隣に座ってゲームしないのだ?」と疑問に思うらしい。「スペースがもったいない」のだそうだ。

レバーも日本製のモノとは違っている。これも特に理由はなく、昔からこのレバーだから、メーカーがこのレバーしか作っていないから、というのが理由らしい。アメリカの人は日本人に比べて力が強いから違うレバーになっている、という理由ではなさそうだ。(セガ)



アーケード内は本当にアップライトしかない。

南米=全体に古く、いたんでいるものが多い。4ボタンが主流。

イギリス=木製のアップライトがほとんど。これは修理と耐久性を重視した結果。日本よりプレイヤーのマナーが悪い、というのが主な理由。コンパネ部分は左側レバーと右側3ボタンが主流だったが、ストリートファイターIIやネオジオの出現により、4~6ボタンへ移行されつつある。しかし最近、各キャビネットメーカーがそれぞれデザインの違うものを出してきているのが目立ってきた。モニターは25インチから29インチが主流になってきて、段々と大型筐体がメインになってきた。(SNK)

マレーシア=部品を輸入して現地で組み立てたり、組み立て可能な台湾製筐体がほとんど。しかし、プレイヤーのマナーの悪さから筐体の破損がひどいため、日本製の部品が使われるようになってきた。(SNK)

インドネシア=台湾やシンガポールから部品を輸入して現地で組立てているもので、木製やグラスファイバー製がほとんど。レバーの質は日本に比べると非常に悪く、日本のようにレバーの先端がボールになっていない(アメリカのレバーみたいに細長くなっている)。珍しいもので、普通の縦シューの筐体に「アフターバーナー」のような操縦桿がついているものもあったりする。ボタンは硬く連射にむいていない。対戦格闘が主流になってきたので4~6ボタンがほとんどになった。まれに2~3ボタンも存在する。日本製ゲームの割合は非常に高く8~9割を占める。海外産のゲームも見られるが非常に少ない。(SNK)



レバーの違い、わかるかな!?

海外での営業戦略について

デザイン等は現地の担当者が手配している。英文のチェックは日本側が受け持っているが、基本的には海外にまかせてしまっている。(セガ)

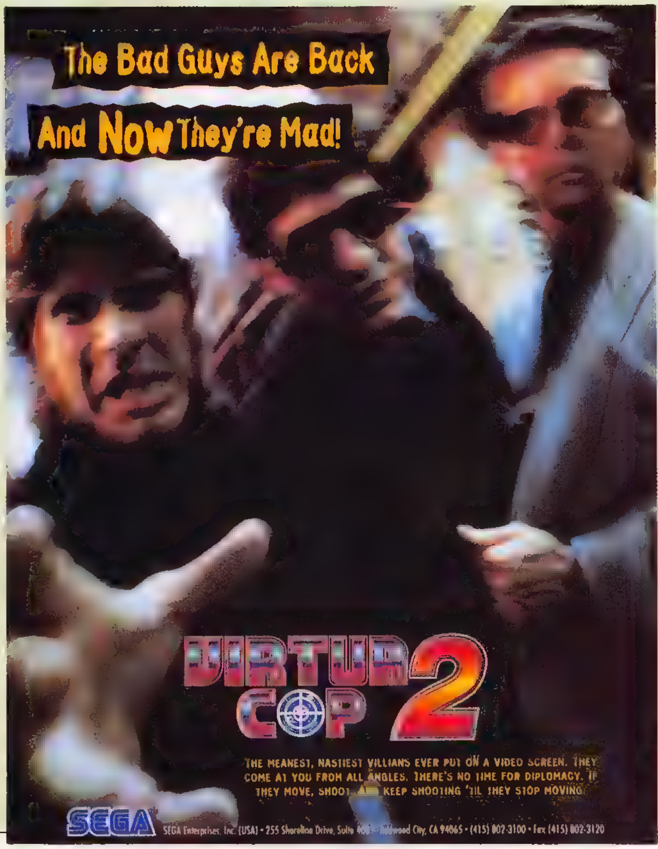
海外でのポスターなどについて

日本からはタイトルロゴのみを提供している(チラシを見てもらえば分かっていただけると思うが、バーチャコップ2に限ってロゴも海外でデザインの変更を受けている)。

販売戦略について

インディ500やデイトナUSAは名前の通りなのでアメリカでは販売上非常に有利になり、十分売れたらしい。特別な例として、バーチャレーシングはアメリカでは「インディカーレース」、ヨーロッパでは「F-1」としてセールストークしていたそうだ(バーチャレーシングは具体的なレースの種類を明記していないから)。(セガ)

スポーツゲームでもいろいろな国のチームを入れ、そのことをセールスのネタに使用している。(SNK)



映画のチラシと間違えそうなV・C2のチラシ。

海外のロケーションの実状、及びインカム状況などについて

ロケーションの違いについて

メキシコ＝市内に多く、ほとんどがシングルロケ（商店の店先に筐体が置いてある状態）。日本ゲームの割合は5〜6割。対戦格闘が主流で客層は小中学生がほとんど。サッカーゲームが盛り上がっているのは南米ならでは。

グアテマラ＝市内のショッピングセンターの中にある小型の遊園地にゲームを設置している。日本ゲームは約5〜6割。小中学生がほとんど。

アメリカ＝ショッピングセンターなどにアーケードが設置されている。日本製のゲームは約半分。客層は小中学生。

ホンコン＝地価が高いせいもあって大型のアーケードはほとんどない。10台前後の筐体数のロケがほとんど。客層は10代後半〜20代前半のプレイヤーがほとんど（16歳未満は入場不可）。ゲームセンター内のゲームはほとんど日本製で、90％を越えている。

マレーシア＝数多く存在するロケは半分以上が非合法のギャンブルロケで、ビデオゲームロケーションはライセンスがないとできないようになっている。しかし最近では大型テーマパークが設立されるようになってきた。

インドネシア＝ロケーションは大きく分けて以下の4つに分けられる。

●ストリートロケーション・商店の店先に3〜10台の筐体が置いてある小さなゲームセンター。しかし、インドネシアではビデオゲームに対する規制が厳しく、筐体はすべて店内に入れなくてはいけない。また、ライセンスを取得するときもゲームセンターとしてではなく「映画館」として申請しなくてはいけない。

●ショッピングセンター・ストリートロケに比べて筐体数も多く（10台から50台）きれいなところが多い。

●映画館内のゲームセンター・映画館のロビー内にゲームセンターを設けている。筐体数も30台前後と比較的多い。前は映画館のおまけだったのだが、いまは大型筐体を入れるなど力を入れる映画館会社が増えてきた。

●大型アミューズメントセンター・大手ゲーム関連会社による大型ファミリー向けゲームセンター。しかし、プレイ料金が高いなどの理由から中流階級以上しか利用できず、国民の8〜9割を占める低所得者層を寄せ付けない高価なゲームセンターとなっている。（SNK）

海外での人気ゲームについて

ヨーロッパはもちろんアメリカでもサッカーゲームは人気がある。アメリカ在住のプエルトリコ人等にかなりの人気があるようだ。スポーツゲームという意味ではアメリカンフットボールのほうが人気はあるようだが。

大型筐体ものや、レースゲームも安定した人気があるようで、インカム調査（セガのアメリカ直営店における一週間の調査）でもインディ500は2位に大差をつけた独走のトップだった。一週間で千ドルを越えるとヒットゲームとしてみなされる。（セガ）

本格派バイクゲームとして日本でも人気を博した「スズカエイトアワーズ」は、現在も全世界で1万台が稼動する人気ゲームだ。大型筐体だと1ゲームの値段が上がりがちな海外において今もなおこれだけの人気を維持できるのはすごいことである。

ピンボールについて

やはりアメリカから入ってきたゲームなので安定した人気があるらしい。（セガ）

アーケード内でのプレイヤーマナーについて

アメリカ＝ストリートファイターIIが対戦で盛り上がってきた頃から、ケンカが起きるようになった。その原因は主に順番を守らない、ということに関してで、後ろに待っている人がいるのに何回もコンティニューし続ける、待っている順番を守らず割り込んでプレイする、等がケンカの原因となっていたようだ。それを解消するためにコンパネ周りにコインを置く場所、「コイントレイ」みたいなモノを設置するようになった。しかし、今ではほとんどケンカはないらしい。（セガ）

ホンコン＝日本に比べて悪く、ゲームセンター内はほとんど禁煙になっているにも関わらず、喫煙しながらプレイする、タバコの火を筐体に押しつけて消す、ゲームに負けると筐体を叩く蹴るは当たり前。プレイにも特徴があり、2本先取の対戦格闘であれば必ず一対一のイーブンまでもっていく（どんなに2人の巧さに差があっても）のが暗黙の了解になっている。また、一度ゲームオーバーになってもコンティニューはせずに、ランクの下がった最初からプレイし直す人が多い。これらは少ないお金でちょっとでも長くプレイしよう、という考えからもらしい。（SNK）

アメリカ＝常にゲームセンター内の警備員が見回っているため、プレイヤーはみんなおとなしくプレイしている。（SNK）



カゲがメインに描かれている（しかも2Pカラー）。

ゲームに出てくるキャラクターの国籍について

わざといろいろな国のキャラクターをつくるようにしている。やはり、そのほうがプレイヤーが感情移入しやすい、という理由がある。ちなみにアメリカで一番人気のあるVF2でのキャラクターは「カゲ」だそうだ。アメリカのVFシリーズのチラシやポスターにはアキラではなくカゲがフィーチャーされている。（セガ）

海外での販売を見合わせたゲームがあるかどうか？

最近そのようなゲームはなく、残虐性の強いモノ等は作っていない。逆に日本で発売できなかったものは、単純にロケテストの評判やインカムが悪かったもの。（セガ）

アメリカで人気のあるキャラクターを使ったゲームについて

ゲームによるらしい。ただ使えばいい、というわけでもない。キャラクターの人気があるからゲームも人気が出るとは限らない。（セガ）

プレイヤー編

賭け試合について

主にアメリカでのプレイスタイルだが、クォーター(25セント)を賭けた対戦野試合が頻繁に行われている。このほか、参加費をプレイヤーから集めて、優勝賞金100$を争うゲーム大会なども、ロケーション単位でよく開催されているようだ。このへんは日本の現状と大差ないかも。

連打系キャラは不人気?

コンパネに使用されているボタンが、一般にニンテンドー・ボタンと言われる、ストロークの長いものが多いのが、アメリカの実情。このためコマンドの中に連打系の技があるキャラ(ストⅡでいうDJ、春麗、本田など)は、使いにくさもあって不人気なようだ。コンパネ回りの違いからくる、意外な差だ。

人気ゲーム　BEST 5
(ロサンゼルス　ゲームセンター　「FAMILY FAN」調べ)

1.	TEKKEN 2 (鉄拳 2／NAMCO)
2.	STREET FIGHTER ALPHA (ストリートファイターゼロ／CAPCOM)
3.	W. W. F. (WWF／WILLIAMS)
4.	MORTAL KOMBAT 3 (モータルコンバット 3／WILLIAMS)
5.	STREET FIGHTER Ⅱ HYPER FIGHTING (ストリートファイターⅡ　ダッシュターボ/CAPCOM)

ロサンゼルス郊外、空港より車で約1時間ほどに位置する"ロサンゼルスっ子御用達のゲームセンターが「FAMILY FAN」だ。95年10月現在の人気ゲームを、常連の投票で決めてみたのが以上のランキング表だ。

第5位はストⅡターボ、発売されてから既に3年が経つのに未だ人気は衰えず、クオーターを賭けての真剣対戦プレイが盛んで、常連が集まると時には10枚以上のコインがモニター下を埋め尽くすこともある。3年前の全盛期は通信対戦台だったが、今は隣同士での対戦。アメリカ人の体格に合わせた大きめのアップライト筐体ですら小さく感じてしまうほどギャラリーに囲まれ、プレイはいやがおうでも盛り上がる。勝った時の快感は感動モノだ!

第4位はモータルコンバット3。シリーズ3作目では相手を追尾するミサイルを身につけたキャラまで登場し、ウリである奇抜さに磨きをかける。FAMILY FANの台はバージョンアップを3回以上も重ね、現在では最新の3.1が置かれている。

また、モータルシリーズのもう1つのウリが、ミュージックCDのデモンストレーション画面での通信販売だ。指示に従って申し込むと、オリジナルCDが手に入るシステムで、シリーズ3作がそれぞれ販売されている。在庫があれば日本からでもゲットできるかもしれない。

第3位、W.W.F。これはピンボールメーカーで日本でもファンが多いウイリアムズという会社が手がけたビデオゲームで、実写取り込みの対戦格闘ものなのだ。名前から分かる通り、有名プロレスラーが総出演、画面狭しと戦うぞ。日本に輸出はされていないので、海外旅行の予定のあるプロレスファンはチェックしておきたい一品だ。

第2位はご存じ、ストゼロ。もはや極まった感のあるゲームながら、常連の間では根強いファンが多く、健在している。情報流通は日本に負けじと激しいアメリカでは、話題になった一連の隠しコマンドも発売後、2週間でほぼすべてが発見されている。キャラの一番人気はやはりチャーリー(海外版ナッシュ)だった。

そして現在、最も人気があるゲーム第1位は鉄拳2。同タイプのポリゴン格闘ゲーム「バーチャファイター2」は出回りが少なく、ファンはいるもののランクインはされなかった。海外版のみの特典である、コマンドによる中ボスの使用で現在は常連の間で各ボスの攻略が進められている。

日本のように情報媒体の多い国ではないが、プレイヤーは熱い!日本も負けてはいられないぞ!!



アメリカで大人気の鉄拳2。

総論

今回の特集を作成して、メーカーの方々に取材をしていく中で痛感したのが、日本のプレイヤーが恵まれている現状にあることだった。ゲームセンター内の治安環境がいきとどき、世界中のゲームファンに先駆ける形で日本製最新ゲームをプレイできる。当たり前に思っていたことも、海外では決してそうではないことを、最認識する機会もタマには必要かもしれない。

その上で、ゲームに対してどれくらい冷静な目を持って評価していくか?メーカー側が日本のプレイヤーに期待する部分もそこにある。メーカーが作ったゲームをプレイヤーが育て、世界市場に羽ばたかせる。この2人3脚があれば世界制覇も夢物語ではない。

徳用カラーアイランド
ギャルズアイランド3.1

あれ？今月はカラーアイランドが2ページもあるじゃないの。こりゃあ立ち読みしている場合じゃないぞ。早速メストをレジに持っていくしかねーなー！…とか軽く営業をカマしたところで今月1ページ目のカラーアイランドいってみましょう。

今回のコーナータイトルはいつ出るか分からないギャルアイ4をにらんだ上で決定した。3.1から3.9999ぐらいまで続く予定。



↑（東京都　鉄槍君）
☆小麦色に白ってのもいいやね（何か今回はキャプションがオヤジっぽい）。
　そーいやどーゆー訳か着せ替えモリガンイラストがたまっているので、近々特集します。



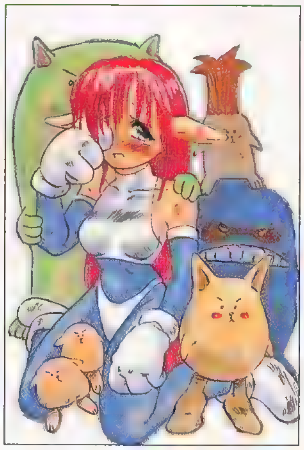
↑（静岡県　ごとうなつさん）
☆実は夏に来ていた作品。季節外れもはなはだしいが、まぁよいではないかー。



↑（神奈川県　香彩あられさん）
☆ショートパンツは好きです。とくにデニムパンツ。君と俺だけの秘密だぞ。



↑（宮城県　参謀長官明美Gさん）
☆なーにー!!立ち読みするのが恥ずかしいから買ってるだと!?率先して買ってくれよん。



↑（東京都　有賀五月君）
☆ギャラファイに出て来た小動物だけの格闘を作ってみるってのはどーか。



↑（兵庫県　伊倉すじ子さん）
☆次回はダークシールあたりを特集しようと思っておる。関連イラスト下さいな。
　でも場合によってはガンボール、又はドラゴンニンジャ超特集になる予定。

帰ってきたデコ特集
第2話　爆血！ミッドナイトレジスタンス

で、ミッドナイトレジスタンスっつーのは88年に発売された、全方向スクロールループレバージャンプアクションゲーム（長い）だ。

世界征服を企む悪の組織！奴らは悪辣にも罪もない家族を人質に取り、主人公たちにいきなり全面降伏を迫って来た！正確に言えば祖父の研究のおかげでとばっちりを受けたのだ。しかしッ、それで尻ごむデコ戦士ではない！人質を取られているというのに果敢に敵陣に攻め込んで行くムチャノリの戦士二人、その漢っぷりを描いたゲームがコレである。

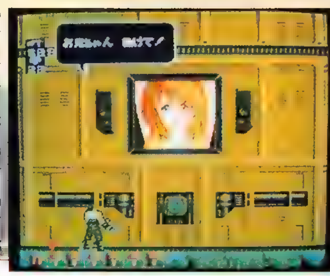
ちなみに基板は数は出ていてわりとお求めやすいのだが、なにぶんループレバーが必要となるので手軽に手を出せないのが難点か。でもループレバーを手に入れた日にゃー、魔境伝説や臥竜列伝などやりまくれるので手に入れるのも一興か。オレも欲しいぜ。



心踊り血がたぎるぅ！これがタイトル画面。



主人公2人。名前は知らん！戦士に名前なぞいらんのだーでも気になる。



助けを求める妹その一！助けれ。



これだ！これッ！まだゲーセンがサヴカルチャな時代だったころ、誰も見てねえと思って大暴走していたクリエイターたちのイマジネーションがここにあった！ちなみにラスボス。



⬆（神奈川県　疾風ゆうさん）☆ジイさんが軽快である。乞う息災。



⬆（大阪府　たけぢろを君）☆ひみつの星の、ひみつのお姫さま。



⬆（徳島県　けものさん）☆そろそろ中ボスが街に溢れてるころかな？ロジャーええかんじですよ。

カラーアイランド



⬅（埼玉県　瀬鈴菜さん）

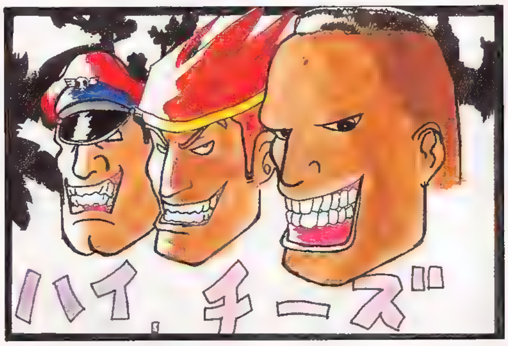
そろそろ鍋物の季節。そして寝冷え・早起きがライバルな季節でもある。特に編集部に泊まり込んで眠り状態に入った場合はとても危険。寝冷え底冷えはともかく、夢見は悪いわ騒音はうるさわ寝覚めは最悪だわでもうグッスリならぬグッタリ状態。やっぱり家のフトンで眠るのが一番ですたい。



⬆（愛知県　不知火FCごとうなつさん）☆3の衣装より、やっぱりこっちのほうが人気あるみたい。


⬆（大分県　PSYCHIC−BEAUTYさん）☆今年も、清冽で白い冬が始まります。


⬆（岡山県　おかしらさん）☆夜！神速の超戦士が目覚める時！



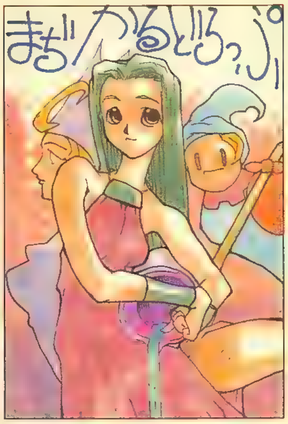
⬆（東京都　千尋君）☆笑顔は世界の共通語であるッ。…そーか？

特集！マジカルドロップカラースペシャル

うむっ。最近のパズルものでは久々のヒットなマジドロだが、アイランドに寄せられるイラストもなにやらにわかにその数を徐々に増やしてきたー。よってカコミでコーナー化。

➡（佐賀県　RAS☆TENさん）☆あわてずいそがず、きらくにね〜。





⬅（大阪府　ありすかわなぎ君）☆続編出してくれるなら（←気が早え）他のタロットキャラも出してほしーよねー。



⬆（大阪府　高野すずきさん）☆ずいぶん思い切ったゲームシステムでアーケードに登場したなぁ。個人的にはスクロールアクションも欲しかったが。


⬆（東京都　鴻君）☆紅のインパクトが奇麗ー。すごく艶っぽい。

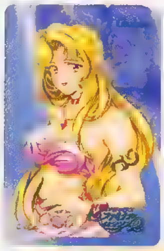


読者サービス部

ゲーメストテレカ



ミクテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VD-01



麗奈テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VD-02



博美&まりのテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VD-03



えみり&瞳テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VD-04



酒井 夏美テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VS-01



夏目 由加梨テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VS-02

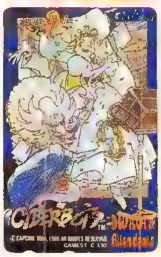


西田 みかテレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VS-03



岸部 理香子テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：VS-04

■新作ファイナルロマンスを加え、テレカはますますマニアックに!?お気に入りのものだけ買うも良し、マニアなキミはシリーズで揃えるも良し。



デビロット様テレカ
定価1200円 送料：A
通販番号：C-101



メロディ・フルートテレカ
定価1300円 送料：A
通販番号：K-25



ツインビーヤッホーテレカ
定価1300円 送料：A
通販番号：K-26

ジャッキー革ジャン発売決定!
予約受付開始!!
キミの心(ハート)にビートナックル!





■ジャッキー攻略担当のC-LANあにいもごきげんな感じ。ジャッキーのイメージイラストとの間違いはいくつあるか分かる?…と言うより合っているのを探すほうが難しいか?

ジャッキー革ジャン M
定価49800円 送料：E
通販番号：SG-22M
ジャッキー革ジャン L
定価49800円 送料：E
通販番号：SG-22L

■革ジャンシリーズ?第2作目は、ジャッキーのカッコイイ革ジャンだ!

今回も限定生産で、500着のみの製造販売となります。色は当然ながら黒のみ。サイズが2種類で、MとL。

完成時期は12月中旬なので、もうちょっと待ってね。

春麗ZERO コスチューム発売!

■好評だった春麗コスチュームの新作がチャコットから装いも新たに登場!

ZEROのコスチュームはジャージだの何だのと言われていたけれど、ちゃんとレオタード?の変型みたいになっていて、良い感じだ。前回のコスチュームよりもさらにボディラインがはっきりと出てしまうので、男性諸君は……。

今回はとりあえず青の標準色のみです。リクエストが多ければ2Pカラーも作ってくれるかも?

サイズはMとLの2種類。コスチュームマニアなキミにはよだれもののアイテムだね。



ZERO春コスチューム
定価39800円 送料：E
通販番号：CH-4M
ZERO春コスチューム
定価39800円 送料：E
通販番号：CH-4L

今月のむーちゃん

■トリミング自由って書いたら早速投稿してきた方々ガ。とりあえずその中からチョイスしてみました。いろいろ送ってね。

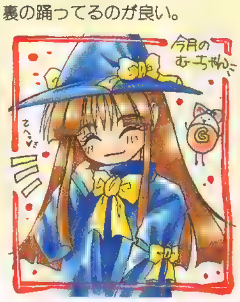
カレンダー、今回は5色使っているのがあるんだけど、これが非常に難しい。うまく製版できてるといいんだガ…。感想、非難、どっちも送ってくれるとうれしいな。

このコーナーは、絶滅の危機に瀕しているむーちゃんを励ます場所です。皆さんの熱い魂の叫びをお待ちしております。

最近また投稿量が減りつつあります。お手紙プリーズ!よろしくによ。



(東京都　モスキラー95さん)
☆OK!ハートの縁の文字、印刷で出るかな?裏の踊ってるのが良い。



(神奈川県　香彩あられさん)
・ゲー太郎のリボンがおそろいでかわいいにゃ。相武台と言やあサンダーセプター2をよくPLAYしに行ったけど、もう潰れちゃったんだよな…あのゲーセン。

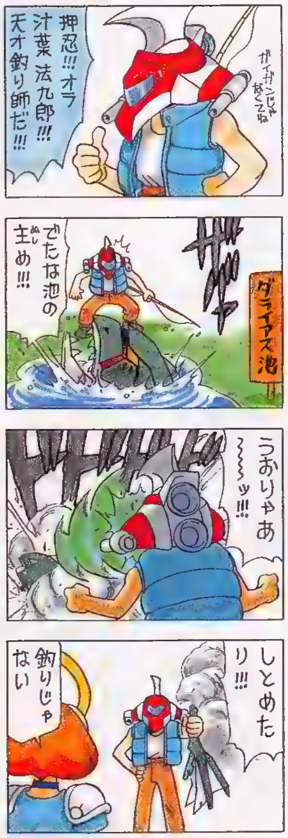
(静岡県　覆面太郎さん)
・むう。やけに大人っポイ。絵柄が変わってきたによ?



1996年版ゲーメストカレンダー

堂々7点発売!!注文受付中です!!

吉崎観音の
ゲーム大辞典
(た) ダライマス



豪血寺一族



豪血寺一族'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-8

異色対戦格闘豪血寺一族のカレンダーだ！人気の村田蓮爾氏描き下ろしクララ(子供バージョン)&キースは必見！
これだけちょっと遅くできそう…だって未だイラストが…うむ、それだけ気合入れて描いてくれてるのだあ！

ヴァンパイアハンター



ヴァンパイアハンター'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-116

「ヴァンパイア」シリーズ最新作をリリース。
人気のムックイラストをメインにまとめました。英文ストーリーはカプコンさんに作ってもらっていて、ちょっとお得な感じ。

ストリートファイターZERO



ストZERO'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：C-117

カプコンの代表作といえばこれでしょう。ストリートファイターシリーズ最新作ZEROカレンダー発売。ムック用描き下ろしイラストが格好良い！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95



KOF'95'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-148

エスエヌケイの人気キャラを集めたKOFシリーズ最新作！
格好良いオフィシャルイラストと画面写真がナイスマッチー！

ネオジオギャルズ



NEOGEOギャルズ'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-149

エスエヌケイのヒット作の中から、ヒロインだけを集めた涙もの。イラストは全点描き下ろしでさらに涙はちょちょ切れもんだ。
作家陣は、さいとうつかさ、下北沢鈴成、TSUKASA JUN、嵯峨栗生、夏元雅人、七瀬葵だ！

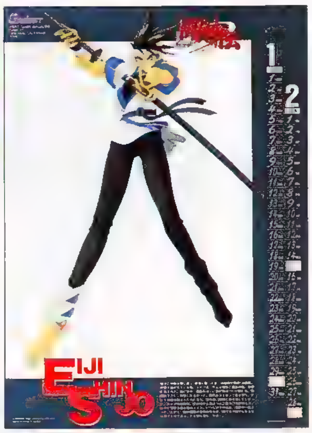
ときめきメモリアル



ときめきメモリアル'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：K-27

コナミの超ヒット作、ときめきメモリアルをキャッチーしかもイラスト全点描き下ろしで作っちゃいました。
ときメモのカレンダーが買えるのはゲーメストだけ!!

闘神伝



闘神伝'96カレンダー
価格1800円　送料：E
通販番号：TK-1

プレイステーションなどではお馴染みの闘神伝。そのキャラクターデザインを担当している「ことぶきつかさ」氏にイラストを頼んじゃいました！描き下ろし4点を含む贅沢仕様。
闘神伝ファンもことぶきつかさファンも納得の1作だ！

※ここで紹介しているカレンダーは、実際の商品と多少異なる場合があります。

ゲーメストテレカ

■キンファイテレカ好評発売中ーキミのOOT（俺様オリジナルチーム）はもう決まった？










キムチームテレカ	怒チームテレカ	サイコソルジャーチームテレカ	女性格闘家チームテレカ	龍虎チームテレカ	餓狼チームテレカ	ライバルチームテレカ	主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A	価格1200円　送料：A
通販番号：SS-147	通販番号：SS-146	通販番号：SS-145	通販番号：SS-144	通販番号：SS-143	通販番号：SS-142	通販番号：SS-141	通販番号：SS-140



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94ビデオ
価格6500円　送料：H
通販番号：GV-13
付録：東&紅丸ヅラSet



真侍魂ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛眼帯Set



バーチャファイター２ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16



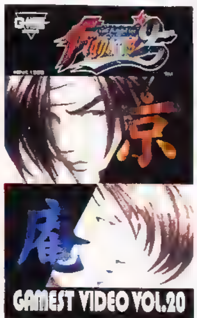
ヴァンパイアハンタービデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：魔剣しおりん



餓狼伝説３ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-18



ストリートファイターZEROビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-19



ザ・キング・オブ・ファイターズ'95ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-20
付録：京様エチケットブラシ



ウインビータオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24



フェリシアタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20〜30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 4個以上……400円
B	2個まで……100円 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……(サービス)無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
例：デビロット様テレカ１枚……100円(A)
龍虎２おとめ〜ずポスター１組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン１着……500円(E)
極パロレポバ２冊……400円(C)
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

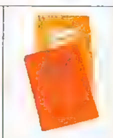
ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。


①コインホルダー：10点


②ゲレンジャーテレカ：20点


③吉崎観音テレカ：20点


④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

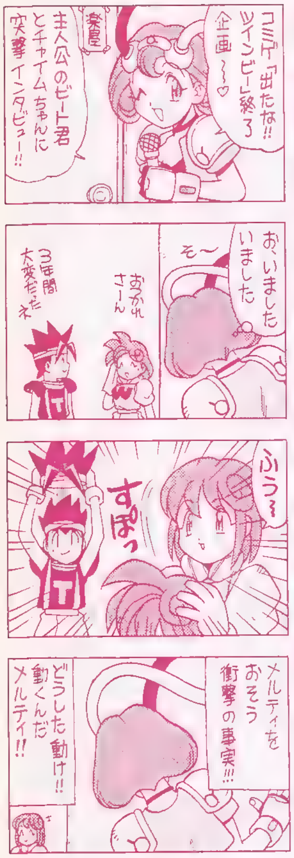
郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月〜金:AM10:00〜PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆四等兵　コドモ尻バズーカ）
☆最近、我と趣味がかなり似ていることを再認識。今年も後楽園で握手だ〜！

■ど〜も。コドモっす。ジャッキー革ジャン発売っす！まだ写真はお見せできないんですが、12月中旬に完成するのでお楽しみに！うい。あと、春麗コスチュームがまたまた登場！ZEROのは女の子が着てくれるとうれしいけど、にいちゃんは勘弁。



ゲ屋瓦板

11月23日はゲームの日。その日名古屋店もめでたくオープン!!

開店5周年の東京店も強力イベント目白押し

ハァイ！メルティです。約束通り今回はナイスでデリシャスなイベントを全公開？しちゃうからよく読んでね。じゃいいくよ。用意はいい？

㋘屋だからできる人気作家集中サイン会

コミック作家競作！ネオジオギャルズカレンダーができたし、鷹岬諒先生のK.O.F.'94外伝③も発行されたし、サイン会の嵐でいくぞー!!

23日　東京●さいとうつかさ
　　　大阪●夏元雅人
25日名古屋●鷹岬諒
26日　東京●原田将太郎(予)
　　　名古屋●さいとうつかさ
　　　大阪●道満晴満(予定)
12/3日名古屋●夏元雅人

（敬称略）

それぞれネオジオギャルズカレンダー、KOF'94外伝③、ネオジオギャルズアンソロジー①②③etc各作家さん関連商品をお買い上げの方、先着順で100名に整理券を発行いたします。すべて午後2時開始予定。詳しくは各店まで！たくさんの方のご来店を待ってるよ！

東海地区震撼！名古屋店最終攻略法伝授

ここで！名古屋店の最終情報を名古屋店店長・冷水からお知らせするよ！じゃどーぞ。
ども、冷水です。スペースもあまりないので手短に書きます。開店は11月23日で、営業時間は、11時～19時まで。どうしても場所がわかんないなんて人やこんなことが聞きたいって人もTELでOK！みんながくるのを待ってます。

11月下半期のイベントスケジュール

月刊イベント	■マーヴルスーパーヒーローズ5人抜き ■侍魂新紅郎無双剣 5人抜き
18日(土)	侍魂～斬紅郎無双剣ゲーム大会(東京・大阪同時開催)
19日(日)	●SS版バーチャコップ大会(東京・大阪同時開催)
23日(木)	★㋘屋東京5周年記念サイン会ツアー1st 東京店　さいとうつかさ先生 大阪店　夏元雅人先生(予定)
25日(土)	●月間イベント決勝MSH&SS版VF2大会(東・大) ★㋘屋名古屋店オープン&KOF'94外伝③発売記念　鷹岬諒先生サイン会
26日(日)	★㋘屋東京店5周年記念サイン会ツアー2nd 東京店　原田将太郎先生(予定) 名古屋店　夏元雅人先生 大阪店　道満晴満先生　(予定)
12/3(日)	★㋘屋東京店5周年記念サイン会ツアー3rd 名古屋店　さいとうつかさ先生

新製品ラインナップ

17日(金)	●ビデオKOF'95～最強王座争奪編(ポニーキャニオン) 1500円
18日(土)	●コミックゲーメスト12月号 530円
21日(火)	●ゲーメストEX1月号 550円 ●CDもっとときメモ～如月未緒 ●CD TARAKOぱっぱらパラダイス 各2800円 ●もっとときメモ新OP&EDテーマ 各1000円 ●CDコナミシューティングバトルII 3000円 ●CDシャイニングウイズダム 2800円 ●CDナムコアルペンレーサー ●CD鉄拳2 各1500円
25日(土)	●コミックKOF'95外伝③ 550円 ●コミックKOF'95アンソロジー ●コミックストIIアンソロジー③ 各780円
下旬	●ビデオ&CDダブルドラゴン(映)

そんなあなたにこのCD



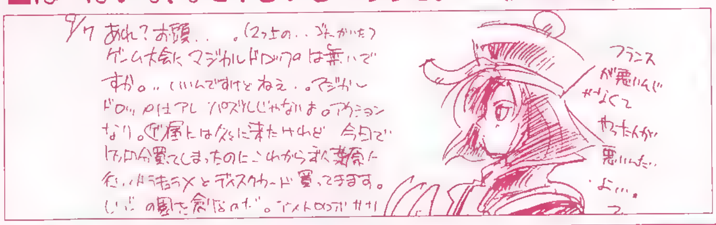
■Game Music Is Dead ¥2800
THE SUCCESSIVE KINGS
NACL・1189

葉山"超兄貴"宏治の最新作。全曲新MIXによる事実上のベストアルバム。「ゲームミュージックは死んだ！」彼の叫びの意図は？國府田マリ子とのユニットによるRacky Rapper Partyも収録。OK!

㋘屋ノート通信
—いっそアフターカーニバル—

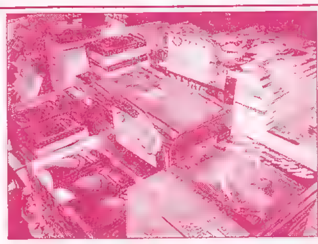
「店長さんはロリコンですか？」㊦君

■ば…ばかな、なぜ？しかし…ううむ。　（店長？談）



大阪店の小部屋

今、人気のマジック・ザ・ギャザリングの通信販売を㋘屋大阪店が始めました!!
それでは、通信販売のやり方を説明します。
①大阪店に電話で在庫確認します。種類が多いので、間違えないでね。
②在庫があれば代金をお伝えしますのでメモしてね。なかった分もまた入荷すると思うから、後日在庫確認してね。
③現金書留か為替で代金を2週間以内に着くように送ってね。その時に注文した物のリストを入れてね。
④代金が到着し次第、こちらから商品を送ります。お待ちどうさまでした。
⑤注意事項です!!
電話してもらってから2週間以内に代金が到着しないとキャンセルになっちゃうから気をつけてね。
何を注文するかは、はっきりと言ってね。特に数は間違えないようにね。

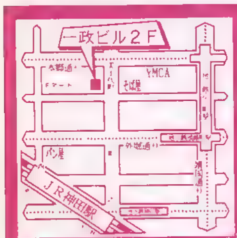


これがその証拠写真。手ごたえアリ！（写真は東京店）

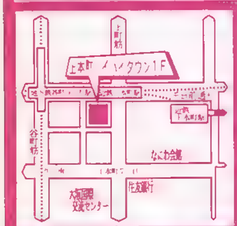
東京店の超小部屋

ここで東京店からちょっとおしらせ－11月より営業時間が変更となります。開店時間が1時間早くなって、11時からの営業となります。これでお店の前で長いあいだ待たなくてもよくなるかな？これからも東京店を応援してね！

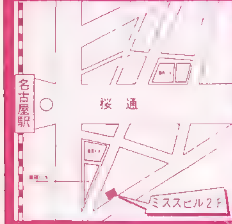
●東京店・12月の定休日11日



●大阪店・12月の定休日11日



●名古屋店・12月の定休日11日



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

は鉛筆書きではいけない。もちろん、あて名書き、差出人、本文のすべてにおいてだ。通販申込みも、投稿規定による手紙も、ハガキの表も裏もみ～んなそう。そして、投函前に、内容、住所、重さと切手を、最後にもう一度確かめるのも、基本必要事項ですぞ。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、12月27日発売号締め切りは11月20日、1月15日発売号締め切りは12月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

MELORA EXPRESS SPECIAL



佐々木無宇商店発行、A5判116頁オフ、表紙カラー。1000円の無記名小為替＋270円切手にて。

「随分とまあ元気なメローラ姫が仕切るツインビー本です」

メローラを中心に、パステルその他を巻き込んで送る、ドタバタコメディ詔勅DJ放送誌。全体、部分共、構成に工夫があって、この頁数を飽きずに読ませ切る。ツインビーファンなら、まず買い。

（〒221 神奈川県横浜市神奈川区白楽32-25 佐々木無宇）

NO DAMAGE



ぴろしき組発行・個人誌、B5判92頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替＋310円切手にて。

「先着順にポスター付きです」

晶&リオンの48頁、晶&ジャッキーの19頁など。悩みと困難を持つ2人が、それぞれ晶との関わり合いで、未来へ立ち向かう力を得る、というシリアス。ありがちな範囲での描写より、半歩進んでいる。

（〒176 東京都練馬区中村北3-10-6-902 店橋一美）

赤い鳥



PARANOIA発行、B5判110頁オフ、表紙3色。1000円の無記名小為替＋310円切手にて。

「5人が1キャラを担当して描いたストーリー集です」

デミ、ガロン、ザベルVSレイレイ、オルバス、フェリシアそれぞれのストーリー漫画集。各作品ごとの、かなりの味の違いが面白い。

（〒921 石川県金沢市黒田2-335 太田田紀子）

白い月



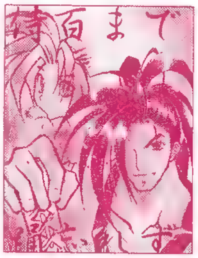
真・平成一丁目発行・個人誌、B5判96頁オフ、表紙箔押し。900円の無記名小為替＋310円切手にて。

「牙神とガルフォードの命をかけた大ゲンカが描きたくて考えた話です」

人生観の対決。牙神の怖さの描写は甘いが、自然な展開で、後味良くまとまってる。

（〒983 宮城県仙台市宮城野区平成1丁目24 2 熊田悦子）

侍百まで踊り忘れず



HIGH LIFE発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「初めての本ですので、全てが手さぐり状態でした」

本の後半を占める小説の、同じ自然の味方でありながら、相容れないとも言えるほど違う2人のナコルル、というテーマに一見の価値あり。

（〒231 神奈川県横浜市中区本牧三之谷15-7 西村方 H・L GM係）

ONE COIN



3D-HEAVEN発行、B5判12頁オフ、表紙2色。100円の無記名小為替＋190円切手にて。

「KOF、餓狼3の本で、京、舞ひいきです」

本としての読ませる体裁はできてないが、表紙の絵が気に入れば、押さえておいて良。

（〒065 北海道札幌市東区北21条東12丁目2-5 南香織）

EYE HUNT

大吉姉妹発行、B5判48頁&60頁のオフ2冊組、表紙2色。1300円の無記名小為替＋310円切手にて。

「映像的な文章を心掛けたつもりです」

晶を主人公に、ジャッキーVSサラをテーマに描いたオリジナルな話で、VFの世界の一部をよく表現できている。

（〒165 東京都中野区大和町1-1-7 デザインTOM内「大吉姉妹」係）

世界電遊博覧会2ガイドブック

世界電遊博覧会発行、A5判132頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「サークル情報誌として利用頂ける、9月24日のゲーム同人誌即売会のカタログ本です」

300近い数のゲーム同人サークルの載った、サークル情報誌として購入しましょう。

（〒349-01 埼玉県蓮田市西城3-24-5 中島方 D係）

LITTLE EMPRESS



EMU COMPANY発行、B5判100頁オフ、表紙カラー。800円の無記名小為替＋390円切手にて。

「ロマンシング・サガ2本で、小さな女の子が皇帝という87頁のストーリーが1本です」

ボクオーン戦までを描いた、剣と魔法と愛のファンタジーストーリー。読める本です。

（〒630 奈良県奈良市法蓮西町1-8-4-8 佐伯美和）

道楽

万屋漢堂発行、B5判116頁オフ。500円の無記名小為替にて。

「初心者でも手軽に楽しめる読者参加型の誌上ゲームを始めました。君のキャラが活躍できる舞台を用意しました」

学園、ファンタジー、メカものなどなど、6種の誌上ゲームエントリーブック。

（〒331 埼玉県大宮市プラザ39-1 都築誠之方 万屋漢堂）

うちの子にかぎって!!



犯罪天国発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。千円の無記名小為替＋70円切手にて。

「黒ガル×チャムチャムと、覇×ちびシャルです」

ナイ乳娘H本。18禁です。

（〒191 東京都日野市三沢1-29-4 スカイハイツ土方211号 榎戸方CH係）

伝言板



椎拳崇Fan クラブ 会員募集
KENSOU
◎拳崇が好きでたまらないというアナタッ!! ケンスウのFanクラブに入りませんか? 老若男女不問なので切手同封で下記まで…!! 切東…
あてさき!! 只今の会員は3名…
〒030 青森市桜川2丁目12-6、奈良直美
ヴァンパイアハンターの便せん作りました
●狩る人(ドノヴァン・レイレイ)と狩られる人(デミトリ モリガン)の2種10枚入り¥100です。
●送料は 1セット¥190. 2～4セット¥270です。
●小為替+送料分切手+あて名シールにて下記住所まで。
●〒331 埼玉県大宮市大成4-204 プリミエール中山302 杉本方「V.H」係
会員様大募集
ストZEROの対戦相手も大募集!
格ゲー中心のサークル「ふりーばるーん」を結成しました。弱小サークルなので人欲しいデス。格ゲー好きなら年齢性別問いません。興味をもたれた方は80円切手同封の上下記の住所まで。
〒184 東京都小金井市本町4-6-4-54 倉橋一岳
マジカルドロップのびんせん作りました。
➡B5 10枚 1種 100円 2色レインボーで絵柄はフール、デビル、マジシャンの3んです。
➡代金は100円分の無記名の定額小為替と190円切手でお願いします。あて名シール同封だとうれしいナ
➡〒840 佐賀県佐賀市本庄町大字鹿の子1793 藤松小百合
よろずサークル「アルテミス」の会員様ボ集中ですヽ 90名ちかい会員さんと只今たのしく活動中!!
2ヵ月1度、オフで60ページちかい会報 しかも会費は400円! EXポイントをあつめると、景品までもらえちゃうぞ (ラッキーだね)
お問い合わせは、80円切手+アテ名シール同封で下記まで
〒860 熊本市横手3-16-11 若松正幸(会長宅)
サークル会員大ボ集
GMアレンジテープ(ゲームミュージック)出来ました!!
懐しいゲーム50%、バリバリ最新ゲーム50%のアレンジテープです(46分) イラスト入の解説書(12P)と謎のおまけ付です。「聴いてみたい」と思って下さった方、500円為替+390円切手+ハガキ付カード同封で下記までよろしくお願いします!!
〒731-01 広島県広島市安佐南区八木3-19-11 梶川てるあき
めんばぁ大募集だぁ!
アーケード中心ゲームサークル「Gamers Connection」では、只今会員様を募集中です。主に月イチで会報を発行しております。ゲームが好きな方ならどなたでも大歓迎! 詳しくは80円切手同封で下記住所まで。
〒338 埼玉県浦和市神田388-2 海老沢紀之まで
Cam Cam
会員&スタッフ大募集!
アーケードからコンシューマまでゲーム全般サークルです。同人仲間が少なくて仲間が欲しい方、興味はあるけどきっかけがない方、20代半ばなので照れくさい方等々、18歳以上のご近所スタッフ&全国の会員様を『3RD－STAGE』では常時募集中です。3カ月に2回の会報発行予定。格ゲーの対戦相手も募集中。詳しくは80円切手同封で下記まで。
〒245 横浜市泉区和泉町1919-4 山田(様)方『3RD-G』係まで。
P.S. 現在のこだわりゲーム⇒シャイニングフォース、サイバーボッツ、ストゼロ、ソウルロードサーガ、蒼血寺、他。プロレスファンも大歓迎。よろしくぅ!
会員様募集
ゲーム・オリジナル中心サークル「F-Space」は2ヵ月に1回の会報を発行します。友達を増やしていこうという様なサークルです。年令性別不問です
くわしくは80円切手同封の上
〒239 神奈川県横須賀市舟倉90-26 鈴木亜希子まで
肉筆回覧誌 NTKのおと
第3期 ノートライター募集
年齢性別プロアマ問わず。日常の森羅万象を文字や絵で表現したい方求ム。
〒933 富山県高岡市戸出放寺77 宮浦 清
(返信用80円切手同封の上お問いあわせ下さい)

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

Monitor's Report

モニターズリポート

担当：むねたつ

おなじみリポートコーナーですが、今回は8月15日号のリポート！

さて、そんなわけで毎度おなじみのモニターズリポートです。モニター読者の方々に各号の感想などを送ってもらってます。

ゲーメストNo.148 表紙や付録は?

まずは表紙から。

「ベガ、ゴウキはともかく、どうしてナッシュなのか?」「ナッシュの髪形はこの角度で見るとヘン」

と、「なぜナッシュ?」的な意見が多かったようです。どうしてかというと、ナッシュとベガとのドラマ性を考えた上で、この2人としたのですが…。ヘンな髪形のナッシュっていうイメージの表紙になってしまいました。

付録はストZEROポスター。販促用ポスターとほぼ同じデザインにしました。

「いらない。この程度なら500円のままがいい」

「ポスター付録はまるで意味がない。いつも捨てる」

「ゲームセンターで見かけるものとほとんど同じ絵柄の豪華な付録。これをイヤがる人はいないと思う」

という感じ。アンケートハガキなどでも同様の意見はあるのですが、全体的には「よかった」のほうが断然多いようです。もうちょっと絵柄的な部分も考えていきたいと思います。

本誌そのものの内容は?

この号では「モビルスーツ・ザ・バトル（仮）」（正式タイトルはバーチャロン）と「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」の第1報でした。

まずは「MSB」。

「凄いゲームーって気がしました」

「どんなゲームなのか、まるでわからなかった。サターンのゲームとか大型筐体とかと勘違いしている人がほとんどだったと思う」

「早く続報が読みたい」

この号の記事を書いている時点では編集部でも何もわからず、それがそのまま記事になってしまったかな、と感じています。

KOF'95については、ゲーメストでは初紹介の号。

「コマンド表がなくて残念」

という意見がいくつかあったので、これについてちょっと説明しましょう。

実際のところ、ゲームの発売直前までコマンドが確定しないケースが多く、本の締め切りにどうしても間に合わない場合があります（もちろん、メーカーから「コマンド公開は次号以降にしてください」と規制がかかる場合もありますけどね）。

基本的に、なるべくゲームの発売時期に合わせて必殺技などのコマンドは掲載していきたいと思ってます。

では、そのほかの記事についてもいってみましょうか。



横浜市　きしちさん

「ベガ、ゴウキコマンドの公開の早さにビックリ」

「いまさらベガ、ゴウキコマンド公開は遅い」

「開発者インタビューはすごくよかった。面白かった」

「チェーンコンボ表は実に役立った」（以上、ストZERO）

「インスト技が全部掲載されていて、予習しておくには十分役立った」

「かなり丁寧に解説されていて、わかりやすくてよかった」（以上、鉄拳2）

「絹の式神連続技をはじめ、どれもすごくキレのいい記事だった」

「ボスは紹介だけでなく、攻略もしてほしかった」（以上、天外魔境真伝）

といったところですね。この号そのものの評価としては、まずまずだったのかな?

新モニター読者募集開始!

さて、いきなりですが、'96年用のモニター読者を募集します。

応募資格は、ゲーメストの読者であれば、どなたでもOK-年齢や職業は問いません。我こそは…と思う方は、ぜひとも募集してください。

実際にモニター読者になられた場合、どんなことをしてもらうかというと、

「各号ゲーメストへの意見・感想や、近所のゲームセンターの状況などを毎月リポートとして送ってもらう」

というようなことがメインです。そのほかにも、ちょくちょくと特別なことをお頼みすることがあるかもしれません。また、モニターの方には、毎月5000円分の図書券をお送りします。

応募方法は、「ゲーメストの最新号はこの部分がよくない!」か「ゲーメストは週刊化するべきか、それとも月刊に戻すべきか」というのをテーマに800字程度で書いたものを同封し、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業を書いて、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　株式会社新声社　ゲーメスト編集部「モニター募集」係まで。締め切りは、12月15日消印有効です。

なお、応募が多数の場合は50人までとさせていただきます。発表は'96年1月30日発売の本誌にて行います。



ゲーメストNo.148(8月15日号)

主な内容
〈紹介、攻略したゲーム〉

モビルスーツ・ザ・バトル（仮題：正式タイトル「バーチャロン」）、ストリートファイターZERO、ザ・キング・オブ・ファイターズ'95、鉄拳2、天外魔境真伝、レイブレーサー、インディ500、ツインビーヤッホー!、ワールドヒーローズパーフェクト、餓狼伝説3、ヴァンパイアハンター

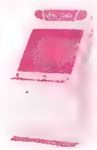
ゲームセンターを超えた!家庭内ゲーム(自家ゲー)
プロ仕様高画質モニターを揃えました。

セガニューアストロシティ (29インチ筐体) ¥250,000



2L12Bパネル ¥15,000
通販特価¥257,000 (パ付、税込)
ストZERO組込 ¥400,000
斬紅郎無双剣組込 ¥405,000
マーヴル・S組込 ¥441,000
SストⅡX組込 ¥295,000
鉄拳2組込 ¥502,000

ジャレコポニーマークⅣ (29インチ筐体) ¥250,000



2L12Bパネル ¥20,000
通販特価¥250,000 (パ付、税込)
ストZERO組込 ¥373,000
斬紅郎無双剣組込 ¥398,000
マーヴル・S組込 ¥434,000
SストⅡX組込 ¥290,000
鉄拳2組込 ¥495,000

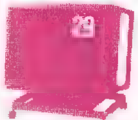
カプコンステイタス18(新品) ¥78,000で大放出!!



ストⅡ組込	¥ 85,000
ストⅡダッシュターボ組込	¥ 88,000
ストⅡX組込	¥135,000
ヴァンパイア組込	¥135,000
ヴァンパイアハンター組込	¥178,000
ストZERO組込	¥235,000

分割払いも可能です。
注!!送料が別途かかります。

民生品高画質モニター ソニープロフィールプロ KX-29HV3 ¥285,000 (税別)



通販特価¥235,000 (送料・税込)
RGB入力付

SF、ネオジオ、サターン、プレイステーション、アーケードゲームのRGB出力に対応します。
¥23,100×12回
¥12,500×24回
¥ 8,900×36回

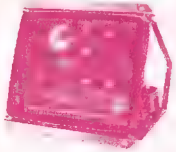
マルチメディアテレビ(高画質ディスプレイ) ソニーKV-32PW1 (新製品) 〃 KV-28PW1 (新製品)



通販特価 (送料・税込)
KV-32PW1 ¥272,000
KV-28PW1 ¥208,000

	KV-32PW1	KV-28PW1
分割 初回	¥19,856	¥19,600×11回
〃	¥12,872	¥10,600×23回
〃	¥ 7,728	¥ 7,600×35回

ナナオ業務用モニター デュアル8シリーズ



20インチ MS8-20F	¥50,000
26インチ MS8-26F	¥85,000
29インチ MS8-29F	¥95,000
RGBケーブル	¥5,000

高画質モニター ソニーKX-21HV1S ¥174,300 (税別)



通販特価¥158,000 (送料・税込)

分割 ¥14,900×12回
〃 ¥ 8,100×24回
〃 ¥ 5,700×36回

カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000(程度最高)



ストⅡX組込	¥158,000
ヴァンパイアハンター組込	¥200,000
ストZERO組込	¥278,000
鉄拳2組込	¥352,000

36回までの分割払いが出来ます。
注!!送料が別途かかります。

バーチャファイター2(中古) ¥580,000



他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます。

バーチャファイター2(中古) +アストロシティ用モニター ¥540,000



他にコントロールBOX・ハーネスが必要です。
36回までの分割払いが出来ます。

アップスキャンコンバーター XRGB ¥26,800 (新発売)

通販特価¥27,700 (代引、送料・税込)



12月中旬発売予定

31KHzのモニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケードゲーム等に対応)。

RAS-HD ¥14,500



高画質への決め手!
プレイステーション用アダプター入荷しました。 ¥3,500
MSXアダプター ¥2,500

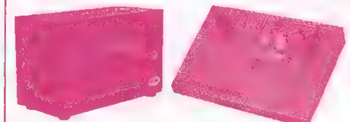
スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ対応
☆15PしかないRGB15khz対応モニターに21Pを増設
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khzモニタ

コンパネ用底ケース ¥5,000



ヴァンパイアパネル	¥9,800
S-ストⅡパネル	¥9,800
サンワ強力ボタン付6ボタンパネル	¥10,800
麻雀パネル(ハーネス付)	¥12,800

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ 特価



メガドライブ用コード	¥2,000
PCエンジン用コード	¥2,000
パソコン用コード	¥1,500
SF用コード	¥4,000

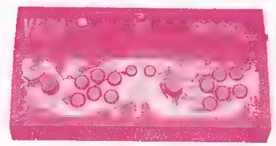
NEW JOY FAMIケース ¥2,800

レバー	¥1,500
304ボタン	¥ 150
244ボタン	¥ 150



3P4P用コントローラーに最適
レバー(セイミツLS-32)ボタン付セット ¥6,500

VEGA9000DX 特価



別売:SF用コード ¥8,000
ネオジオ用コード ¥9,800

アストロシティパネル用底ケース¥8,900



アストロ用パネル2L6B	¥6,000
バーチャファイターパネル(純製)	¥18,000
サターン用バーチャコンパネ(純製)	¥29,800
コントロールボックス用	¥28,000

KIC PANACUSTOM 特価



RGBケーブル・21P・15P	各¥3,000
麻雀ハーネス	¥3,000
ストⅡ対応JAMMAハーネス	¥3,000
SF用コード	¥8,000

TAMAYA通信販売

- ゲーム機(業務用)ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
- ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
- 分割払いが利用できます。
- 大型筐体の販売を行っています。
- 電話での相談、説明。
- ハード、ソフトの買い取り。
- 特殊ハーネス等の製作を行っています。
- FAXで24時間注文・相談受け付けています。

㈱TAMAYA

住所:〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533
営業時間AM10:00~PM7:00 日曜・祝日定休

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TAMAYA特選おすすめセット！

カプコンCPが安くなりました。マーヴル・スーパーヒーローズが新登場。（即家庭のテレビで始められます。）

マーヴルSHベガセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥237,000（送料・税込）

初回¥22,984　¥22,300×11回
〃　¥14,158　¥12,100×23回
〃　¥10,892　¥ 8,600×35回

マーヴルSHシグマセット

マーヴル スーパーヒーローズ
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥244,000（送料・税込）

初回¥23,208　¥23,000×11回
〃　¥13,596　¥12,500×23回
〃　¥ 9,606　¥ 8,900×35回

マーヴルSHパナカスタムセット

マーヴル・スーパーヒーローズ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000（送料・税込）

初回¥21,244　¥20,400×11回
〃　¥12,478　¥11,100×23回
〃　¥ 9,072　¥ 7,900×35回

マーヴルSHボードマスターセット

マーヴル スーパーヒーローズ
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥236,000（送料・税込）

初回¥22,952　¥22,200×11回
〃　¥12,924　¥12,100×23回
〃　¥ 9,576　¥ 8,600×35回

鉄拳2(Ver.Up版)ベガセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥300,000（送料・税込）

初回¥28,300　¥28,300×11回
〃　¥16,000　¥15,400×23回
〃　¥13,300　¥10,900×35回

鉄拳2(Ver.Up版)シグマセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード,ハーネス
通販特価¥307,000（送料・税込）

初回¥29,624　¥28,900×11回
〃　¥17,738　¥15,700×23回
〃　¥12,012　¥11,200×35回

鉄拳2(Ver.Up版)パナカスタムセット

鉄拳2 (Ver.Up版)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥280,000（送料・税込）

初回¥26,560　¥26,400×11回
〃　¥16,620　¥14,300×23回
〃　¥11,480　¥10,200×35回

鉄拳2(Ver.Up版)ボードマスターセット

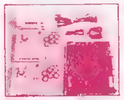
鉄拳2 (Ver.Up版)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥299,000（送料・税込）

初回¥28,268　¥28,200×11回
〃　¥17,066　¥15,300×23回
〃　¥11,984　¥10,900×35回

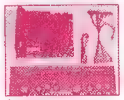
SS斬紅郎無双剣ベガセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
ベガ9000DX
ハーネス
通販特価¥202,000（送料・税込）

初回¥19,664　¥19,000×11回
〃　¥12,368　¥10,300×23回
〃　¥10,332　¥ 7,300×35回

SS斬紅郎無双剣シグマセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000（送料・税込）

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃　¥11,806　¥10,700×23回
〃　¥ 9,044　¥ 7,600×35回

SS斬紅郎無双剣パナカスタムセット

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000（送料・税込）

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃　¥10,688　¥ 9,300×23回
〃　¥ 8,512　¥ 6,600×35回

SS斬紅郎無双剣ボードマスターセット

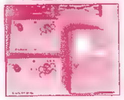
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000（送料・税込）

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃　¥11,134　¥10,300×23回
〃　¥ 9,016　¥ 7,300×35回

ストZERO+Vハンターベガセット

ストZERO（中古）
ヴァンパイアハンター（中古）
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥222,000（送料・税込）

初回¥21,404　¥20,900× 5 回
〃　¥11,748　¥11,400×11回
〃　¥ 8,652　¥ 8,100×23回

ストZERO+Vハンターシグマセット

ストZERO（中古）
ヴァンパイアハンター（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボX2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥228,000（送料・税込）

初回¥21,596　¥21,500× 5 回
〃　¥12,252　¥11,700×11回
〃　¥ 9,548　¥ 8,300×23回

ストZERO+Vハンターパナカスタムセット

ストZERO（中古）
ヴァンパイアハンター（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥202,000（送料・税込）

初回¥19,664　¥19,000× 5 回
〃　¥12,368　¥10,300×11回
〃　¥10,332　¥ 7,300×23回

ストZERO+Vハンターボードマスターセット

ストZERO（中古）
ヴァンパイアハンター（中古）
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥221,000（送料・税込）

初回¥21,372　¥20,800× 5 回
〃　¥12,814　¥11,300×11回
〃　¥10,836　¥ 8,000×23回

ストZEROベガセット

ストZERO
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥217,000（送料・税込）

初回¥21,244　¥20,400×11回
〃　¥12,478　¥11,100×23回
〃　¥ 9,072　¥ 7,900×35回

ストZEROシグマセット

ストZERO
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス,ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥224,000（送料・税込）

初回¥21,468　¥21,100×11回
〃　¥11,916　¥11,500×23回
〃　¥11,284　¥ 8,100×35回

ストZEROパナカスタムセット

ストZERO
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥197,000（送料・税込）

初回¥19,504　¥18,500×11回
〃　¥10,798　¥10,100×23回
〃　¥ 7,252　¥ 7,200×35回

ストZEROボードマスターセット

ストZERO
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥216,000（送料・税込）

初回¥21,212　¥20,300× 5 回
〃　¥11,244　¥11,100×11回
〃　¥11,256　¥ 7,800×23回

ストZERO(中古)ベガセット

ストZERO(中古)
ベガ9000DX
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥165,000（送料・税込）

初回¥16,280　¥15,500×11回
〃　¥10,410　¥ 8,500×23回
〃　¥ 7,140　¥ 6,000×35回

ストZERO(中古)シグマセット

ストZERO(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボX2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥172,000（送料・税込）

初回¥16,504　¥16,200×11回
〃　¥ 9,848　¥ 8,800×23回
〃　¥ 9,352　¥ 6,200×35回

ストZERO(中古)パナカスタムセット

ストZERO(中古)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000（送料・税込）

初回¥14,540　¥13,600×11回
〃　¥ 8,730　¥ 7,400×23回
〃　¥ 5,320　¥ 5,300×35回

ストZERO(中古)ボードマスターセット

ストZERO(中古)
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥165,000（送料・税込）

初回¥16,280　¥15,500×11回
〃　¥10,410　¥ 8,400×23回
〃　¥ 7,140　¥ 6,000×35回

特選格安基板

カプコン大特集

プレミアムセール…テレホンカード、Tシャツ等の景品がもれなくついています。

CPチェンジャー版ストZERO	¥49,800
代引特価	¥50,800
U.S.ネイビー	¥18,000
パニッシャー	¥25,000
ストライダー飛竜	¥40,000
エリア88	¥58,000
ワンダー3	¥40,000
1941	¥35,000
キャディラックス	¥18,000
戦場の狼Ⅱ	¥28,000
ザキングオブドラゴンズ	¥18,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ストⅡダッシュターボ	¥8,000
SストⅡ（9月Ver.ロム）	¥2,000
SストⅡ（10月Ver.ロム）	¥3,000
SストⅡX（ロム）	¥12,000
ヴァンパイア（ロム）	¥15,000
サイバーボッツ（ロム）	¥45,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥62,000
ストZERO（ロム）	¥78,000
X-MEN（ロム）	¥20,000
ストリートファイター ザ・ムービー	¥65,000
マーヴル・スーパーヒーローズ(ロム)	¥119,000
天地を喰らうⅡ	¥15,000
マジックソード	¥12,000
カプコンワールド2	¥10,000
闘神伝2	予約受付中
19XX（縦シューティング）	予約受付中

超お買得

ツインビーヤッホー！	¥38,000
極上パロディウス！	¥35,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000
アンダーカバーコップス	¥25,000
ウルトラ警備隊	¥38,000
戦国エース	¥25,000
ノストラダムス	¥25,000
闘いの挽歌	¥25,000
スラップショット	¥12,000
魔魁伝説	¥3,000
雷電Ⅱ	¥48,000
ロボコップ	¥10,000

ナムコ

アウトフォクシーズ	¥58,000
エメラルディア	¥3,000
ギャラガ	¥25,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥3,000

コズモギャングザビデオ	¥12,000
グレートスラッガーズ	¥5,000
スーパーワースタ'93	¥10,000
ティンクルピット	¥8,000
デンジャラスシード	¥12,000
マッハブレイカーズ	¥38,000
未来忍者	¥38,000
リブルラブル	¥45,000
ローリングサンダーⅡ	¥12,000

コナミ

アステリクス	¥20,000
クォース	¥5,000
グリーンベレー	¥15,000
サーカスチャーリー	¥12,000
ザ・ハスラー	¥3,000
ブラックアタック	¥10,000
ミスティックウォリアーズ	¥28,000
リングの王者	¥5,000

セガ

エイリアンストーム	¥10,000
エンゼルキッス	¥15,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥10,000
獣王記	¥8,000
ずんずん教の野望	¥8,000
ソニックザヘッジホッグ（ロム）	¥8,000
タントアール	¥5,000
DDクルー	¥8,000
バーチャファイターリミックス(ロム)	¥15,000
フリーキック	¥2,000
ベイルート	¥8,000

その他

アルチメイトテニス	¥15,000
宇宙戦艦ゴモラ	¥8,000
黄金の城(海外)	¥25,000
影の伝説(海外)	¥15,000
カンガルー(海外)	¥15,000
コブラコマンド	¥8,000
疾風魔法大作戦	¥22,000
スーパーフォーミュラ	¥3,000
青春スキャンダル(海外)	¥13,000
タンクバスターズ	¥5,000
ダイエットGo!Go!	¥5,000
シャドーフォース	¥15,000
大江戸ファイト（流血Ver.）	¥15,000
ギャラクシーファイト（ネオジオ）	¥5,000
餓狼伝説3（ネオジオ）	¥7,000
水滸演武（ロム）	¥8,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥13,000
ファイターズヒストリー	¥5,000
フック	¥32,000
マッドギア	¥5,000
ミラクルアドベンチャー（ネオジオ）	¥8,000
ライフフォース（海外）	¥35,000
ラリーX（海外）	¥45,000

他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます（印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください）。

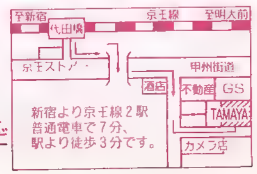
TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

(株)アベックスは(株)TAMAYAに変りました。

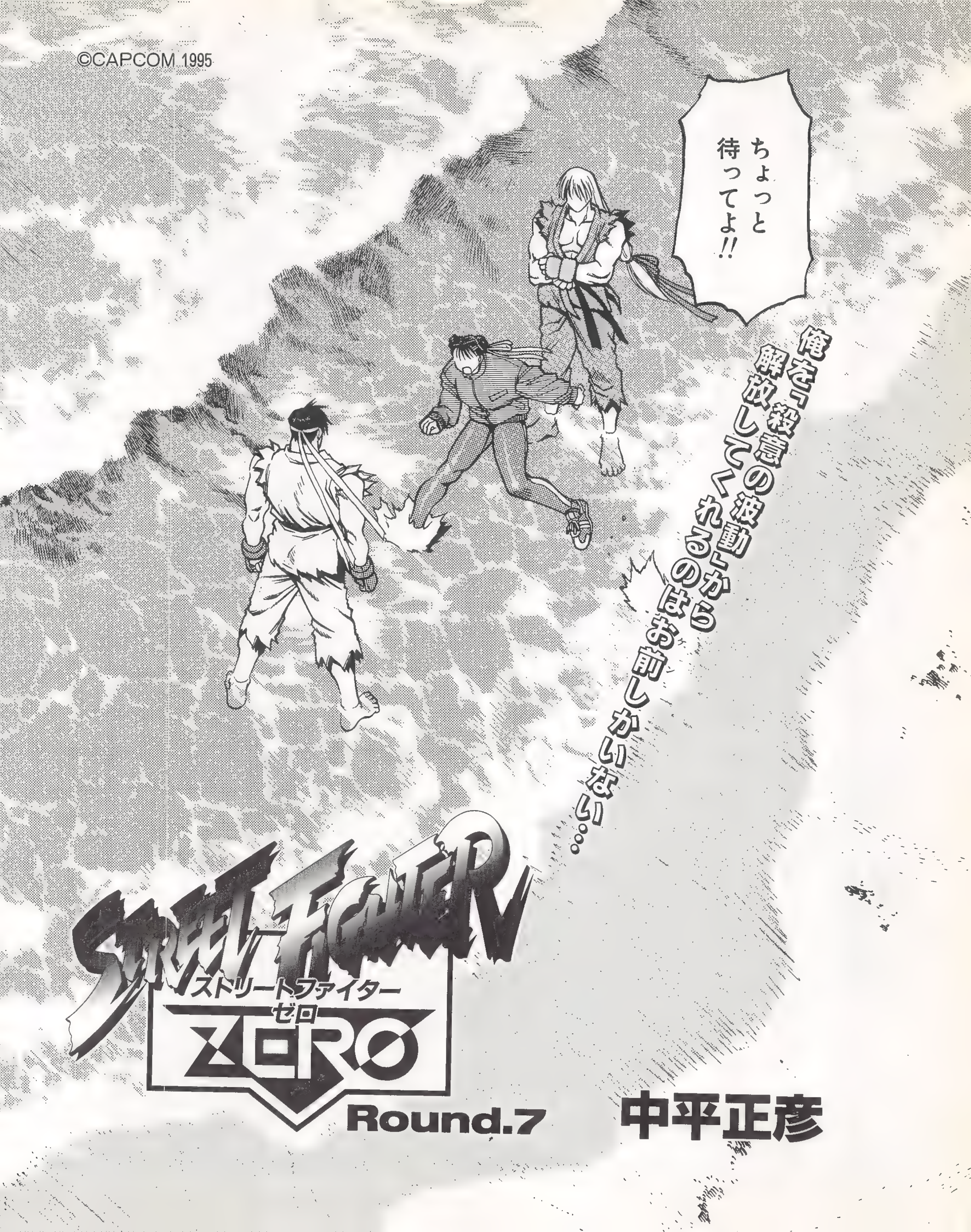
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00～PM7:00
日曜・祝日定休

★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手 2 枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！




獅子VS龍
この一闘一戦…
いずれかが
死に至ることも
あるだろう…
だが俺は
「殺意の波動」を
克服し ふたたび
「真の格闘家」として
更なる闘いを求め
生きていくだろう
へへ
勝手な
言い草だぜ
「誰よりも強く」…
格闘家ってな
皆エゴイスト
ばかりだけどな
…
ちょ…


ちょっと待ってよ!!
俺を「殺意の波動」から解放してくれるのはお前しかいない…
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
Round.7
中平正彦

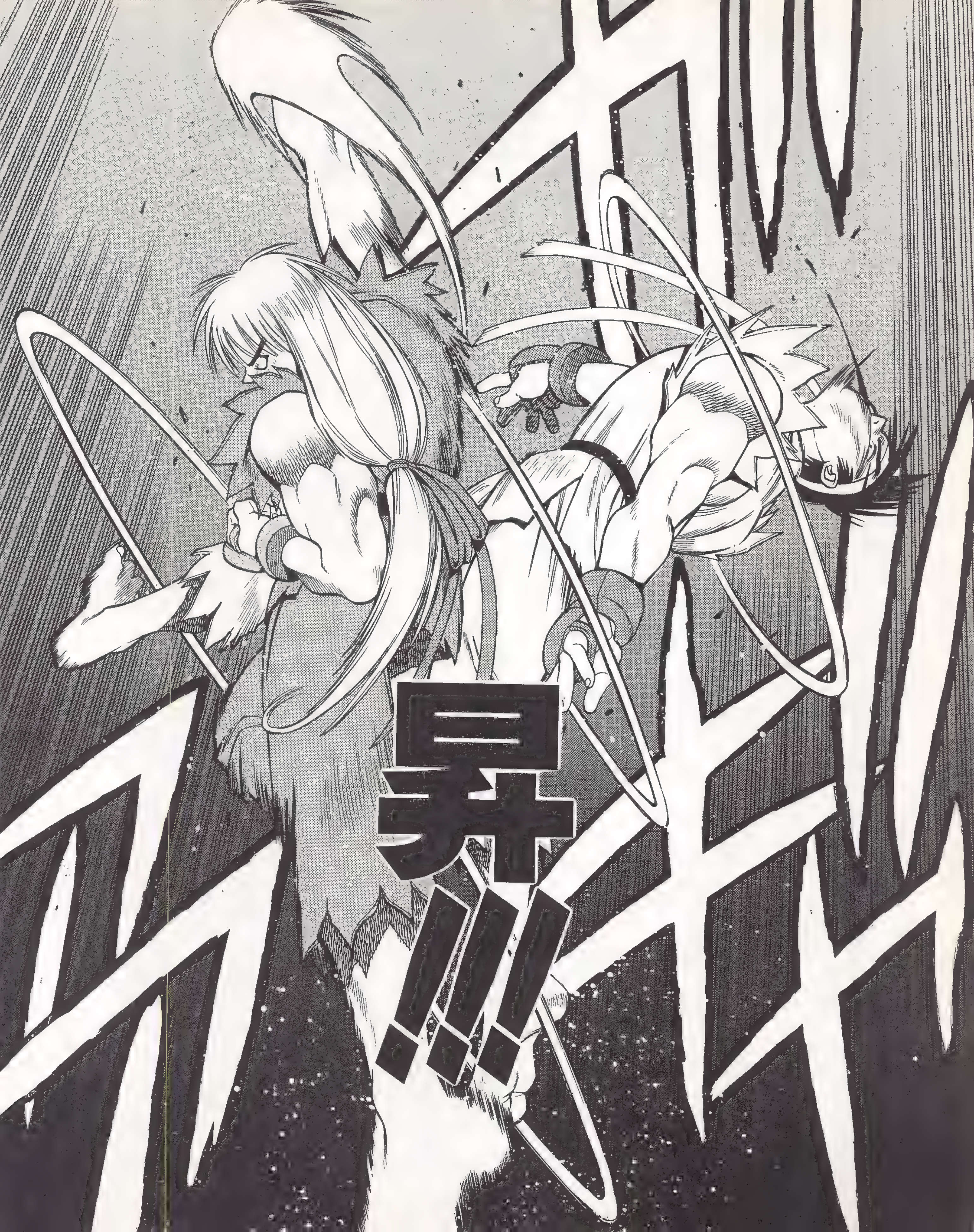

リュウ…こんな勝負「シャドルー」捜査とは関係ないわ
それだけじゃない!!あなた達は同門——
二人同時に「殺意の波動」に目覚める可能性だってあるのよ!!
言ったろ?俺達はエゴイストなのさ
あんたにも事情があるかも知れないがこいつばかりは止められないぜ
もっとも俺は「殺意の波動」なんざ信じちゃいないけどな…
例え——


例えそれを目のあたりにしたとしてもなッ!!!
俺はッ
絶対に信じない!!!


波
動
拳
うッッ
うおおおおお


ドガッガガガ
リュウの波動拳が打ち勝った!!
くそ…日ごろ「気」を練る修業怠けてたしなぁ
波動拳じゃリュウが上か
やべえッ竜巻旋風脚か!!


くぁッ
ガードした？
ケンにしては弱気な…
ならばッ!!
さすがリュウ！
ガードに即反応して足払いに切り換えるとは!!
だがここまでだッ!!!


昇!!!


これは…
昇龍拳!!
ケンの奴
また禁じ手を…!!
ケン…
きさま!!
波動拳…
竜巻旋風脚
そして
昇龍拳
どれを欠いても
技の組み立てに
不都合が出ること
おまえなら
気付いてる
はずだぜ

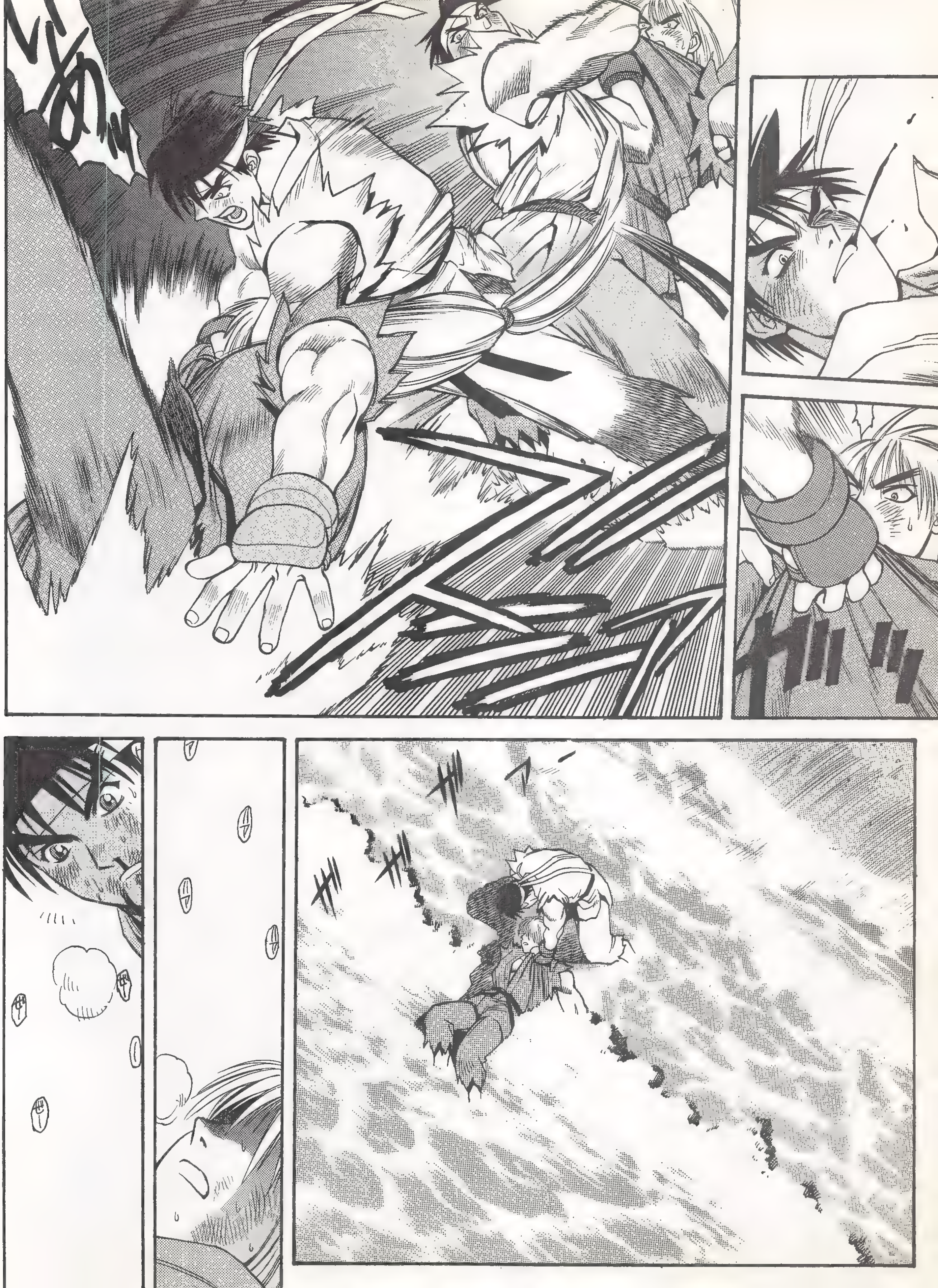


●中平正彦先生に励おたをプリーズ!!!〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル㈱新声社「中平正彦先生」励おた係まで


勝手なことを言うな!!!
おまえは「殺意の波動」の恐ろしさを知らないから言えるんだッ!!!
目の前で人も物も全てが積木のようにくずれ落ちてゆく!!
どんなにあがいても止むことのない暴力!!
俺自身の体なのに!!
波動拳


くうぅ!!
おまえは知らないからな…
我にかえった時の手足に残った背筋の凍る様なあの感触を…!!
だからってなア…


俺はッ!!
絶対に「殺意の波動」を認める訳にはいかないんだよ!!
ウソよ!! さっきから聞いてれば…心の中では「殺意の波動」を認めているのに!!
これはリュウだけじゃない…あなたにもふりかかる危機なのよ!?
ちッ!!

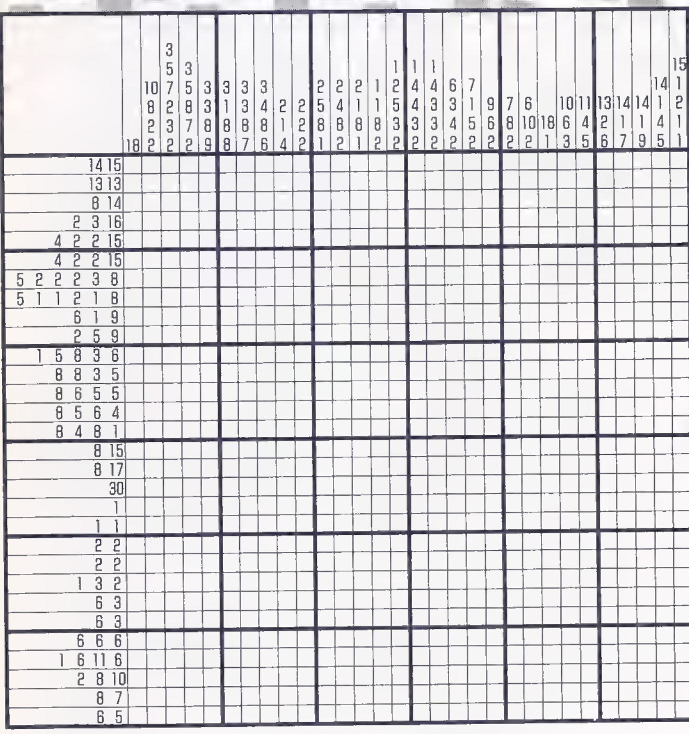



もし認めてしまえば
俺はおまえをこの拳で殺さなきゃいけないんだ…


……師匠が……そう言ったのか？
へへまあな……
いよいよ「死闘」らしくなって来たってワケさ……！
闘いを超えた果てに待つのは「死」という文字だけなのか…
NEXT!!

『DOT PLACE No.7』

出題：APAPA



今回はちょっとイレギュラーな問題かもしれないな。まあ、解けたときに、くすっと笑ってもらえればOKなのであ～る。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうして全ての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこでそこに描かれている『キャラ名』を答えてほしい。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、右から8列目の縦の列などは、上から18マスと、さらに1マス塗るわけだから、下から13マス目～20マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、11月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.7』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、天日之表（てんじつのひょう）を持つ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、推理力と根性で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.6の難易度アンケートは、VH3％・H15％・N30％・E30％・VE19％・無回答3％と、ノーマル&イージー中心の結果。難易度調整としては、けっこういいセンいってたかな？

デザインがなかなか評判がよくって、鼻が高～い。苦労した甲斐があったぞ。で、なぜ白黒反転かというと、そうしないと解ける問題にならないんだなぁこれが。

最初に白黒逆がいいって書いたのを読んでない人が多いのには残念。No.7の解答も、ゲーム名まで書く人が多いかな～？　ちゃんと問題をよっく読むべし。

当選者

熊田和樹君（東京都）
PN 裏町片菜君（東京都）
PN 木原悠さん（神奈川県）
龍野洋幸君（愛知県）
PN ヒロPON君（大阪府）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

しーつーぴー君、2×2の問題で全列のデータが1だったらどう解く？　中島秀世さん、ここんとこ30×30連続なんだけどー。ぺるるさん、真田未唯さん、パズル本の感想聞かせてねー。テト鬼君、巻末コメントを書かなくなったんじゃなくって、スペースくれなくなったのよ、ちぇっ。詩名あみさん、女の子のハガキは少なくないですよ。前田真由里さん、～係の後には、別になにもつけなくっていいよ。くれあぼやんす君、別に嫌いじゃないけど、なんで？　作者Xさん、白黒指定は反対じゃありませんし、左右非対象はわざとだよ。XYZさん、もとみ・Sさんが、お友達になって～ってさ。手紙転送は、切手同封ならやったげるよ。KEN君、縮小率も考えて描くのだ。ってわけで、今回はここまで。ではまた次回っ。

今月の残念賞



PN　かもゆりさん（埼玉県）⑫
枠に入らない奴(笑)。苦し紛れのQ。でもこのドット数ではなあ。



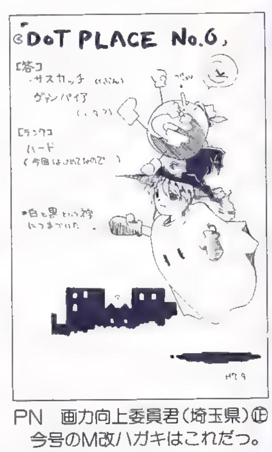
山本智恵子さん（大阪府）⑫
この状況を想像しながら、左のハガキを見ると、また面白いのだ。



PN　MA'R'n君（栃木県）⑫
某ゲームのボーイッシュな2P。みんな、彼女の名前、覚えてる？



PN　S・REM君（大阪府）
さっそく逆鱗弾・アンの三つ編みにひっかかってるな～。肯ナリ。



PN　画力向上委員君（埼玉県）⑫
今号のM改ハガキはこれだっ。改造というよりコスプレじゃな。

東京コミュニケーション！

DISC BOX

今号の新作情報

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.26 鉄拳2



1995年11月22日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15050
価格：¥1500（税込み）

アーケード版も、プレイステーション版もヒットした前作「鉄拳」を受け、この夏「鉄拳2」が登場！さらに強くなった闘士たちに加え、新たに中ボスが増えた。そのバックで流れるサウンドもまたパワーアップ。そのサウンドは、前作のイメージを残しつつ、新たにアレンジされた風なもの。全く違うものよりもこういったもののほうが違和感がなくていい。迫力あり、深みありのサウンド、聴くべし！

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.25 アルペンレーサー



1995年11月22日発売
ビクターエンターテインメント
CD：VICL－15049
価格：¥1500（税込み）

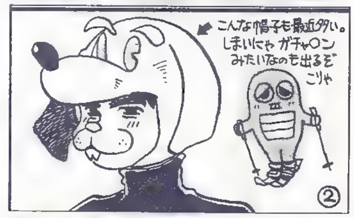
大型体感系のゲームというと、車や、飛行機のような乗り物を想像してしまうが、今年の夏、そんな世界に新しい風が吹き込んだ！な、なんとスキーの体感ゲームが登場したのだ！足もとの台に乗って振る感じでスキーを操作するゲーム。爽快な気分を味わえそうだが、実際はけっこうマジにさせられる。そんな雰囲気をなごませんかのごとくノリのいいサウンドが流れる。これでスキーシーズンはOK！

パーフェクトセレクション コナミ・シューティング・バトルII



1995年11月22日発売
キングレコード
CD：KICA－1171
価格：¥3000（税込み）

第1作となる「シューティングバトル」から約2年ぶりというタイトル。コナミならではのサウンドを、シューティングゲームだけ集め、アレンジしたもの！ハードロック系のサウンドで、10曲収録！このアレンジには、「ラウドネス」のベーシスト柴田直人氏が担当。アレンジだけでなく、ベース、ギターのプレイも参加している。また、ゲストとしてギタリスト3人、キーボード1人が参加している。



ずるずる

〈N.Z.（ニュージーランド）スキー報告　その4〉
今回のスキーツアーは、よく通うスキー学校の常連と、その学校の代表・小林平康氏（全日本スキー連盟デモ強化コーチ！）10人のレッスンツアーだった。滑ることが第一だったけど、意外に遊びも多かった。ジェットボート2回乗るし、キーウイも見たし、バンジージャンプもやったし。最高！

TOP10 10/1～10/15㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	73	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
	2位	3	62	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCCB-187	1500円
	3位	2	52	豪血寺外伝　最強伝説	PC	PCCB-190	1500円
	4位	4	41	ストリートファイターZERO	SM	SRCL-3297	2000円
	5位	－	31	ウインビーのネオシネマ倶楽部3	KR	KICA-7674	3000円
	5位	－	31	ダライアス外伝	PC	PCCB-166	2000円
	7位	－	26	ガンバレット	VE	VICL-15046	1500円
	7位	7	26	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
	7位	－	26	士郎正宗レクイエム	TE	TOCT-9193	3000円
	10位	－	21	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
ビデオトップ10	1位	1	278	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	2位	3	41	バーチャファイタースペシャル	VE	VIVF-10131	5800円
	3位	2	31	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	4位	8	16	VH～ダークストーカーズバトル	SS	GV-16	5800円
	4位	5	16	ワールドヒーローズパーフェクト	PC	PCVP-11716	4800円
	6位	4	13	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	6位	－	13	ヴァンパイアハンター	VE	VIVF-10130	5800円
	8位	8	9	スーパーストリートファイターIIX	SS	GV-9	7000円
	8位	5	9	ダライアス外伝	PC	PCVP-11702	4800円
	8位	－	9	ファイナルファイト	SS	GV-1	7800円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニー・ミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

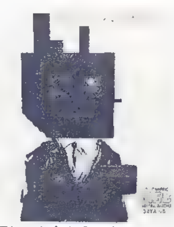
さすがKOF95、アレンジ、オリジナル版で1、2位をゲットした。そのパワーに押され、豪外が一歩後退。下位はニュータイトルがドッと入った。士郎正宗レクイエムはその中でも注目か。VF2、ついに消える？

ビデオ編

KOF95の登場まではトップをキープしそうなゼロ。まだまだ強いVF2。2・1の登場で再びパワーアップか。中盤で、Vハンターががんばっている。いいゲームだけにまだまだがんばりそうだ。ひょっと顔を出したFF。アクションもの復活するか？

今号のオススメタイトル

ナムコクラシックコレクションが出るが、その中には、マッピー、ゼビウス、ギャラガがオリジナル版、アレンジ版と2タイプ（例外あり）入っている。そのオリジナル版の3タイトルが入っているCDがこれ「ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック」だ。ゲームCDがあまり出てない頃の作品のため、出た当時は感動ものだった。あの思いがもう一度味わえるのかも。



ザ・ベスト・オブ・VGM（アルファ）

ビデオもナムコクラシックコレクションより、ゼビウスを取り上げたい。このビデオも、ゲームビデオの初期の頃のもののため、攻略性はあまりなく、環境ビデオとなっている。16エリアをクリアする内容に、BGMが流れるもの。SEがないのがちょっと残念かも。最近のゲーマーにはちょっと物足らないかなこれじゃあ（両作品とも廃版である）。



ゼビウス（C-Cビクター）

GAMEST PRESENTS

松本梨香のゲーマーズナイト

毎週土曜日オンエア中
TBS・(954)25:00～25:30
WBC・(1431)21:30～22:00
GBS・(1431)24:30～25:00


愛車『ヤリ投げ一番!』号と、その勇姿。

ゲーマーズナイト投稿の鉄則

ご周知の通り、当番組はリスナー諸氏のハガキ、投稿により成り立っておる。すなわち**投稿の切れ目が命の切れ目**、皆のハガキがちいともこなくなった時点で崩壊を迎える悲しき宿命を背負っているのだ。

まあ、『投稿はしているんだが全然採用されねえ!』『ボツばっかだ!』たる義憤に満ちた若人も多いかもしれぬが、それは以前に同じネタが採用されているか、その内容が深刻なほどにつまんないかどっちかだ。

後者の場合においては、自分のネタを客観的に考察するのは難しいと思われるので、自分のネタに自信が持てない場合は**ハガキを親兄弟、または知人に見せて**、しかるのちに投稿許可を仰ぐとよかろう。

実に言いにくいことだが、自分のハガキに『自信作!』と書いてあるハガキに限って、ネタが壊滅的につまんなかったりするから世の中って不思議だね♡しかし、我がラジオスタッフはどんなに笑えないハガキ、不敬なハガキでも粗末には扱わぬ。哀しくも不採用になったハガキでも、投稿してくれた君に**感謝の念**を送ったのちに自然に返しておる。

また、どこぞで見たネタ、盗作、パクリはそのハガキを送ってきた時点で即刻断罪。以後送られて来るハガキは無条件不採用の恐るべき沙汰が下ろう!それが本誌アイランドなどからの流用ネタであってもだ。

まぁたまたまネタが重なってたりした場合はしょうがないが、そういう皆が考えつきそうなありふれたネタはまず採用されないと思うので安心してもいいかも。って何がだ。

サァーレッツ投稿

『投稿したいんだけど、どーやっていいか分からないヤ』なる義憤に満ちた若人もいるだろうが、あまり小難しいことは考えず、君の胸の内にわき上がる自然な衝動をそのままハガキにしたため、ダイレクトにポストにブチこんでくれればOKだ。ってこんなアバウトな書き方じゃわかんねーって。

例を挙げよう。質問コーナなぞに投稿する際には、ゲーセンで遊んでいる際、普段君が感じている疑問、ゲームをやっていて『**あり?**』と感じた不可解な現象、ゲーメスト本誌を読んでいてぶつかった聞き慣れぬ用語、いまいち分かりにくかった攻略など、**ちょっとでも疑問に思ったこと**を気軽に質問してよろしい。

また、新作ゲームの詳細、続報などを聞きたい場合なども、遠慮せずにどんどん聞いて戴きたい。本誌よりも情報公開の融通がきくのが当ラジオの利点でありキャラ特性。

もちろん番組に関する質問でもオッケー。『ももやんは所帯持ちなのか?』とか『内神田スポーツ塾の入会方法を教えて』なる素朴な質問も受け付ける。どんとこい。

とりあえず、今回は質問コーナーに絞って投稿のコツなんぞを述べたが、次回からはほかのコーナーについての詳しい投稿要項を語っちゃうよ。あくまで予定。

ある日僕が雑誌を見ていると、梨香ネエとKOF'95の如月影二の顔がクリソツなことに気が付きました。ももやん、渕健、どう思いますか?

（福井県　のりぷ～君）



影二が梨香ネエのコスプレをしてるってハナシですよ。

キミはゲームの日って知っちょるかね!?

11月23日はおなじみゲームの日。おなじみ?ノンノン、この日がゲームの日と制定されたのは今年からなんだヨ。

じゅういちがつにじゅうさんにちだからゲームの日。なんだそりゃオイ。

一説によると、この日は過去20年間雨が降ったことがないらしく、それを受けてこの日がゲームの日に制定されたとも言うが…って一体なにを受けたんだよ。

聞け!この日は東京は渋谷一帯を乗っ取って、アーケードゲームメーカー総出の一大イベントが催される!期待の新作や現在稼働中の人気ゲームが一堂に会し、一日中ゲーム三昧で過ごせるってえワケ。

そしてそして、当日は『午後2時』から『渋谷109スクエア1F広場』にて、ゲーマーズナイトのイベントが行われるぞ。あの松本梨香がーももやんが!渋谷にて愉快でトンチキなステージを繰り広げるのだ!

ステージでは各種イベントもアリアリ。松本梨香バーチャ2・10人組手やクイズ大会、最近定番になってきたコスプレ大会もあるのよ。

コスプレ大会には規定種目があり、バーチャ2のカゲ、KOF'95の庵、V・H(ヴァンパイアハンター)のレイレイ、鉄拳の平八、この4人の中からコスプレ種目を選んで参加して戴きたい。見た目だけじゃなく、性格的にも本人になりきり、一番キャラクターにクリソツだった選手には豪華プレゼントを押し付けちゃおう。もちろん、規定種目以外のコスプレも許可する。

他にも松本梨香オンステージなど盛りだくさんの一時間になる予定。さぁ、みんなも11月23日は渋谷109に集い、コスプレしたももやんの恥ずかしがる姿(予定)を拝もうー

〒107-06
TBSラジオ
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

〒101
東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル新声社　ゲーメスト
「松本梨香のゲーマーズナイト」係

驚異のシンクロ連射 新型 SUPERコンボAV価格据置

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル・剣豪 各10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ レオ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 10K
クイズF1,1,2フイニシュ2K
ロードランナーI・IV 各28K
ロードランナーII・III 各20K
スペランカー 18K
スパルタンX 10K
ガンホーキ・ガンフォース各 8K
四川省 II (新品) 8K
くっすんおよよ (新品) 10K
ギャロップ ロム(M72) 3K

SNK
スカイソルジャー 8K
カイロスの桐 6K
名人戦(将棋) 5K
ストリートスマート 8K
ジョイフルロード H付 18K
ギャングウォーズ 8K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 特価格安
業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
F,H,ダイナマイト 3K, WHII JET 3K, ガンガン行進曲 5K, ガロウIII 8K, パワースパイカー2 3K, キングオブファイター94 6K, WHパーフェクト 8K, ダブルドラゴン 3K,

カプコン
クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
殿様の野望II・クイズD&D各5K
1942 8K
1943 12K
魔界村 15K
戦場の狼・マッドギア 各5K
カプコンベースボール 5K
サイドアーム・虎への道 各10K
アレスの翼 20K
SF-II 5K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
ブラックドラゴン 18K
ラストデュエル 15K
ナイツオブザラウンド 15K
戦場の狼 II 18K
バース・バニッシャー 各20K
マジックソード 15K
USネイビー 15K
スーパーストII X 特価
ヴァンパイア 特価
エイリアンVSプレデター特価
ダンジョンズドラゴンズ 特価
X-MEN 特価
ヴァンパイアハンター 特価
サイバーボッツ 特価
SF ゼロ 特価

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応) 3K
アウトゾーン 12K
ヘルファイア 8K
フーピー・テキパキ 各5K
達人 5K
V-5(ボンバーロム付) 8K
ドギューン 10K

コナミ
イーアールカンフー 12K
ヘクシオン 5K
ツタンカーム (c) 15K
バンクショット 3K
ザ・ハスラー 5K
ストラテージX 25K
グラディウス(電源H付) 35K
〃 〃 II 35K
〃 〃 III 30K
スーパー亀忍者 10K
ビットファイター 8K
ファイナライザー 8K
マンハッタン24分署 7K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
ブーヤン (c) 8K
サーカスチャーリー 15K
ハイパーオリンピック 15K
パロディウスだ 8K
サプライズアタック 5K
出たなツインビー 12K
マーシャルチャンピオン 10K
ジャングラー 25K
スーパーバスケット 5K
モグラデッセ(テストボード) 3K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
ソルダム 8K
セイントドラゴン 10K
〃 〃 ROMキット 3K
64番街 12K
サイバトラー 10K
武田信玄 10K
エクセリオン 5K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
スケ番雀士竜子 H付 18K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 8K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ 8K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
スタックコラムス 3K
オーライル・登龍門 各5K
コットン 12K
ライオットシティ 8K
パンクパニック 6K
シャドーダンサー 8K
DDクルー 8K
エイリアンストーム 6K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 12K
スクランブルスピリット〃 10K
ダンクショット S付 15K
イチダントアール 8K
テディボーイブルース 38K
ピットフォールII 38K
モンスターランド 10K
ロボレス2001 12K
アラビアンファイト 18K
ソニックヘッヂホッグS付 18K

タイトー
スペースインベーダーCL 35K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 35K
飛鷹の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
ぺんぺろぺー 18K
カダッシュ 10K
ハレーズコメット 12K
ザ・ピット 18K
ジョリージョガー 48K
シーファイターポセイドン 35K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K
スーパークイックス 8K
ヴォルフィード 6K
ヒットジアイス 3K
ニュージランドストリー 7K
マスターオブウエポン 8K
スーパーマン 10K
ラスタンサーガ 2 8K
あしたのジョー 3K
インセクターX 3K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
ゴールドメダリスト 3K
スラップファイト 5K
女子バレー 3K
アルバレスタ 10K
ダッシュ野郎 15K
バラメデス・フリップル 各5K
ピンポンキング 5K
アラビアンファイト 18K
レインボーアイランド 28K
女三四郎 25K
黄金の城 25K
スペースインベーダーDX 12K
テトリス(許諾・ジャマH) 5K

F-2 マザーボード付
プリルラ 65K
メタルブラック 58K
ガンフロンティア 58K
ミズバク大冒険 15K
キャメルトライ センサー付15K
ハットトリックヒーロー 6K
麻雀クエスト 8K
ダイノレックス 8K
忍者キッズ 6K
MJ-12 8K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン 10K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K(大基板)
〃 〃 3K(小基板)
※下記のサブボード内の1枚が無料で付きます(マザー購入の方)

F2-SUB
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場 、ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート ファイナルブロー 各1K

デコ
空手道 12K
キャプテンアメリカ 12K
ロボコップ 8K
ダークシール 12K
ウルフファング 55K
コブラコマンド 8K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー10K
ファイターズヒストリー 4K
S R D 5K
リバレーション 6K
デスブレイド 8K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 10K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 3 3K
WWFレッスルフェスト 2K
ドッチボール 2K
ビーチバレー 2K
コンバットライブス 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ(FM音源版) 10K
テラフォース 8K
ハイホー・ハイホーII 各1K
五目ならべ(連珠) 8K
ムーンクレスタ 純正 38K

UPL
シュトラール 10K
XXミッション 15K
忍者くん 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 10K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 10K

クイズ各種
学園パラダイス, ココロジー, TV合衆国, 各2K
ココロジー2, パニクルファンタジ365, 学園のすすめ, 各3K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スターフォース 15K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K
リムロッキンバスケット 2K
雷牙 8K
サンダードラゴン 8K

ナムコ
パックマニア 28K
ギャラガ 88 25K
ロンパーズ 38K
ブレイザー 38K
メルヘンメイズ 38K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
タンクフォース 8K
ドラゴンスピリッツ 55K
アサルトパネル、+ロム付 68K
ドラゴンセイバー 25K
未来忍者 35K
マーベルランド 28K
ワルキューレの伝説 55K
オーダイン 38K
コズモギャングザビデオ 12K
ローリングサンダー2 10K
スカイキッド 58K
ドラゴンバスター 48K
ギャプラス 38K
バラデューク 28K
リブルラブル 48K
エメラルディア 3K
スーパーワースタ 95 8K
ニューマンアスレティック 12K
ティンクルピット 8K
スーパーワールドコート 5K
グレートスラッガー94 3K
ニューラリーX 68K
ゼビウス 25K
ディグダグ 25K
ギャラガ 18K
パックマン 18K
パックギャル 25K
ドルアーガの塔 88K
ギャラクシアン(c) PII 15K

その他
ヨットマン 58K
バルーンブラザース 3K
ミスターDO (c) 5K
アグレス 5K
ファイアートラップ 5K
ウルトラマン・クラックス 各2K
F1グランプリ II 3K
スカイランサー 10K
ポラックス 3K
SDガンダム 2K
機動戦士ガンダム 5K
ブレイゾン・オーマイガー 各3K
リバーパトロール 純正 68K
レッド UFO 25K
ストリーキング 38K
ドンキーコング 58K
〃 〃 Jr. 28K
〃 〃 3 18K
ポパイ 22K
マリオブラザーズ 28K

その他
ファイアーバード(c) 18K
ファニーマウス 10K
エアーウルフ 12K
カウンターラン 8K
キャッスルオブドラゴン 5K
スティンガー 18K
ニュージグザグ 10K
吸血寺一族 8K
ハットリス 3K
スパイナルブレイカー 3K
連珠貴族(新品) 15K
五月陣戦 10K

一級品・逸品
シルバーランド 48K
ぺラちゃん 38K
パーティ 25K
キャプテンスタントマン38K
ポレンチ 38K
フェニックス(c) 10K
プレアデス (c) 10K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 個人教授, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン, 大霊界雀師, 放浪記 碇, カメラ小僧, 大予言, ねるとん雀鯨団, 各 1 K
早くやってよ, 麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, とってもE雀 熱血グランプリギャル, 各 3 K
トリプルウォーズ, トリプルウォーズ2, 麻雀コミック劇場, クラブ90, 麻雀 女学園, 吉本劇場、爆発純情伝, 沈黙の掟、実験ラブストーリー、クリニック、占い伝説、ラマン、パニックスタジアム、サーキットの女豹 各 5 K
スーチーパイ 8K
Sリアル IV 15K
Sリアル V 25K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス (3画面) EXT,ロム付 38K
アフターバーナー II セガ (a) 18K
ギャラクシーフォースII (a) 38K○
サンダーブレード セガ (a) 18K
バトルシャーク タイトー 12K
ウェック ルマン コナミ (a) 12K
エンフォース タイトー 10K
W. G. P. タイトー 8K
アウトラン セガ (a) 38K
スターブレード ナムコ 48K○
ソルバルウ ナムコ 48K○
ラッド モビール セガ 28K
アクアジャツク タイトー 10K
ギャラクティックストーム 68K○
ナイトストライカー タイトー 68K○
スーパーモナコGP セガ (a) 18K
パンチアウト(2画面) 任天堂 (a) 18K○
ダライアスII (2画面) タイトー 20K
ウォーリアブレイド (〃) タイトー15K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

他社のコントロールBOXでもプレイできますが、ハーネス、音声アンプ等、2K~5K増しとなります

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。 送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます (中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取

COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板 (JAMMA規格コネクター) +JAMMAハーネスをサービス (基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日 (祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。
リスト以外にも豊富に取揃えてあります。……店頭掲示中

驚異のシンクロ連射 新型 SUPER コンボAV 価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。

ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO

SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- 2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ, TV, ラジカセヘッドフォン接続可 録音もOK!!
- 高出力電源(国産品)で安定した画像, 余裕のパワー
- 電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- S端子, VIDEO RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- 保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- タテ ヨコ画面のコントロール制御の切換
- 1P, 2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ, 400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862, 863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

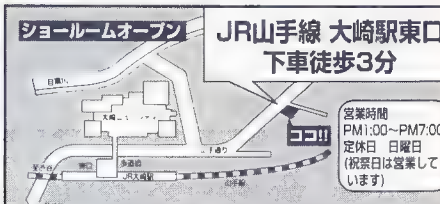
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

新型コンボAV発売中!!

1年間保証

満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストII 仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………… ¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…… ¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)……………… ¥33,000

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上右記へ!

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い始めました。低金利ローン

らくらく分割払い
最高60回までOK!!
各種ショッピングローン

SEGA ニューアストロシティ



(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格¥235,000(税込)

初回¥21,540　¥21,200×11回
初回¥12,280　¥11,400×23回
初回¥10,720　¥ 8,100×35回

SEGA バーチャファイター2+ 2.1ロム付 セット



(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格¥873,000(税込)

初回¥79,532　¥78,800×11回
初回¥44,464　¥42,400×23回
初回¥32,496　¥30,300×35回

SEGA　ニューアストロシティ NAMCO 鉄拳2NEWバージョン セット



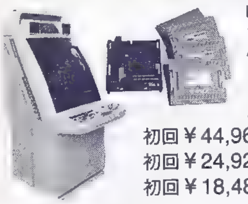
(筐体12ボタンパネル使用)

通販価格¥470,000(税込)

初回¥43,080　¥42,400×11回
初回¥24,560　¥22,800×23回
初回¥17,940　¥16,300×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) TAITO　F3 セット

通販価格¥490,000(税込)



F3マザーボード
カイザーナックル(カセット)
バブルシンフォニー　(カセット)
ダライアス外伝　(カセット)
あっかんベーだー(カセット)
エレベーターリターンズ(カセット)

初回¥44,960　¥44,200×11回
初回¥24,920　¥23,800×23回
初回¥18,480　¥17,000×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM　CPⅡシステム　セット

通販価格¥595,000(税込)

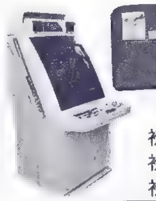


CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ　(カート)
ストZERO　(カート)
ヴァンパイアハンター　(カート)
サイバーボッツ　(カート)
X−MEN　(カート)

¥54,280　¥53,700×11回
¥30,260　¥28,900×23回
¥23,940　¥20,600×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM　マーヴルスーパーヒーローズ　セット

通販価格¥383,000(税込)



CPSⅡマザーボード
マーヴルスーパーヒーローズ　(カート)

初回¥35,672　¥34,500×11回
初回¥19,544　¥18,600×23回
初回¥14,016　¥13,300×35回

CAPCOM　CPSⅡベガ9000DXセット

通販価格¥425,000(税込)



ベガ9000DX
CPSⅡマザーボード
ストZERO　(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ　(カート)
ヴァンパイアハンター　(カート)
サイバーボッツ　(カート)
X−MEN　(カート)
CPSⅡ用ハーネス

初回¥39,400　¥38,300×11回
初回¥22,600　¥20,600×23回
初回¥17,600　¥14,700×35回

NAMCO　鉄拳2NEWバージョン　ベガ9000DXセット

通販価格¥290,000(税込)



ベガ9000DX
鉄拳2
ベガ用ハーネス

初回¥27,260　¥26,100×11回
初回¥14,420　¥14,100×23回
初回¥13,080　¥10,000×35回

SEGA アストロシティ2 SEGA バーチャファイター組込筐体 (中古)



通販価格¥218,000(税込)

初回¥20,712　¥19,600×11回
初回¥10,824　¥10,600×23回
初回¥10,436　¥ 7,500×35回

☆即決ローンをご希望の方は店頭に銀行印、身分証明書(免許証等)、預金通帳をご持参下さい。

☆ローンでの商品組合せは自由自在!!何と何を組合せてもOK!下記の商品ももちろんローン可能です。

SEGA

ファイティングバイパーズ(新品)	予約受付中
ドラゴンボールZ　VRVS	30,000
バーチャファイター2 基板(音声アンプ付)	500,000
バーチャファイター　基板(レギュレター付)	70,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ロム)	9,000
バーチャファイターリミックス(ロム・新品)	70,000
ジャンプバグ	30,000
ダークエッジ(ロム)	20,000
Jリーグ1994(ロム)	5,000
サンダーフォースAC	20,000
DDクルー	8,000
ワンダーボーイ	12,000
テトリス	8,000
ぷよぷよ	23,000

NAMCO

クラシックコレクション(新品)	値引き有り
鉄拳2(新品)	223,000
鉄拳	70,000
スーパーワールドスタジアム95(新品)	110,000
マッハブレーカーズ	45,000
Vシュート	15,000
ジ・アウトフォクシーズ	55,000
ギャラガ	30,000
ゼビウス	28,000
ギャラクシアン	12,000
パックマン	25,000
パックランド	70,000
バラデューク	38,000
ローリングサンダー(ロム	28,000
スプラッターハウス(ロム	25,000
プロテニス(ロム)	15,000
ワースタ93激闘版(ロム)	5,000
ワースタ92(ロム	3,000
タンクフォース(ロム)	10,000
ニューマンアスレチック	15,000

TAITO

ゲキリンダン(ロム)新品	値引き有り
F−3マザー(新品)	87,000
ダライアス外伝(ロム)	58,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	48,000
あっかんべーだー(ロム)	28,000
カイザーナックル(ロム	4,000
バブルシンフォニー(ロム)	20,000
アルペンスキー	50,000
レイフォース	98,000
グリットシーカー	40,000
サイレントドラゴン	15,000
ハットトリック93	20,000
アルカノイド改テトリス	12,000
キック・アンド・ラン	1,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
ニュージーランドストーリー	10,000
グレートソードマン	12,000
ラスタンサーガ	15,000

KONAMI

ドラグーンマイト(ロム・新品	45,000
進め!対戦ぱずるだま(新品)	値引き有り
沙羅曼蛇2(新品	値引き有り
ツインビーヤッホー	45,000
対戦ぱずる玉	45,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
極上パロディウス	32,000
プレミアサッカー	15,000
トライゴン	20,000
マーシャルチャンピオン	20,000
タイムパイロット84	20,000
出たなツインビー	18,000
パロディウスだー	15,000
ピットファイター	12,000
サプライズアタック	5,000
サンダークロス	25,000
小林寺への道	12,000
グリーンベレー	8,000
クォース	8,000
ファイナライザー	12,000

CAPCOM

ロックマン(新品)	85,000
19XX(新品)	値引き有り
ストⅡZERO　カート	65,000
マーヴルスーパーヒーローズ(新品・カート)	値引き有り
ヴァンパイアハンター　カート	50,000
サイバーボッツ　カート	35,000
X−MEN　カート	25,000
パワードギア　カート	28,000
スーパーストⅡX　カート	15,000
エイリアン対プレデター　カート	30,000
アルティミットエコロジー　カート	105,000
ブラックドラゴン	25,000
ストⅡムービー	58,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	28,000
天地を食らうⅡ	25,000
ファイナルファイト	25,000
ラストデュエル	20,000
ストⅡダッシュ	6,000
ストⅡ	5,000

BANPRESTO

美少女戦士セーラームーン	42,000
ウルトラ警備隊	38,000
マクロス	15,000
アルチメイトテニス	15,000
ドラゴンボールZ2	25,000

NICHIBUTU

クレイジークライマー	65,000
アマテラス	10,000
テラクレスタ	12,000

IREM

ぐっすんおよよ	15,000
とんま	8,000
迷宮島	10,000
アンダーカバーコップス	28,000
ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
大工の源さん	8,000

SNK

スカイソルジャー	28,000
ジョイフルロード	55,000
ASO	18,000
航空奇兵物語	25,000
ストリートスマート	20,000
MV−1FZ(新品)	40,000
MV−1F	30,000
MV−4F　4カセ	50,000
サムライ斬紅郎無双剣(新品)	値引き有り
キングオブファイター95	38,000
キングオブファイター94	8,000
クイズキングオブファイター	5,000
ぱずるぼぶる	25,000
餓狼伝説3	15,000
風雲黙示録	12,000
ギャラクシーファイト	8,000
真サムライスピリッツ	5,000
得点王2	10,000
ゴーストパイロット	3,000
ライディングヒーロー	3,000
ニンジャコンバット	3,000
ジョイジョイキット	3,000
餓狼伝説スペシャル	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
ワールドヒーローズJET	3,000

その他

ゲーム天国(新品)	値引き有り
キャノンサンダー(新品)	予約受付中
首領蜂	100,000
ジャキーチェン	40,000
パイパーフェイズワン NEWバージョン(新品)	118,000
ポパイ(任天堂)	30,000
クラッシュローラー	30,000
グランドストライカー	20,000
エクセリオン	12,000
P−47ACES	70,000
ソニックウイングス	10,000
闘神ブレイザーズ	8,000
スーパーフォーミュラー	3,000
アースジョーカー	12,000
雷電	20,000
いっき	25,000
ワールドカップ94	15,000
ワールドカップバレー95	40,000
豪血寺一族2	27,000
グレート1000マイルラリー	35,000
フーピー	6,000
ヘルファイヤー	8,000
富士山バスター	10,000
豪血寺一族	10,000
ブラゾーン	10,000
ダブルドラゴン3	8,000
がんばれゴンタ2	32,000
ススメ!マイルスマイル	20,000
バックファイヤー	45,000
ダークシール	15,000
ダークシールⅡ	15,000
バトルクロード	20,000
キャプテンアメリカ	18,000
ファイターズヒストリー	8,000
空手道	10,000
デスブレイド	10,000
ルナレスキュー(白黒)	60,000
ゴモラ	15,000
サンダードラゴン	8,000
リードアングル	8,000
西遊降魔録	7,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン2	5,000

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅣ	35,000
スーパーリアル麻雀PⅤ(新品)	67,000
エンジェルキッス(新品)	値引き有り

●新品基板値引きOK!!●
●予約・値引き額等はTELにてお問い合わせください。
●その他、多数の基板を在庫いたしております。

TSC

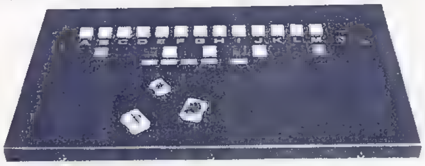
有限会社　哲信クリエイト

〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 ・・・・・・ 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ・・・・・・ 商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店(普)19610
相互信用金庫本店(普)0030322

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



* AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード…………¥3,500
RGB15コード…………¥5,000
S端子コード…………¥2,500
VHFコード…………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

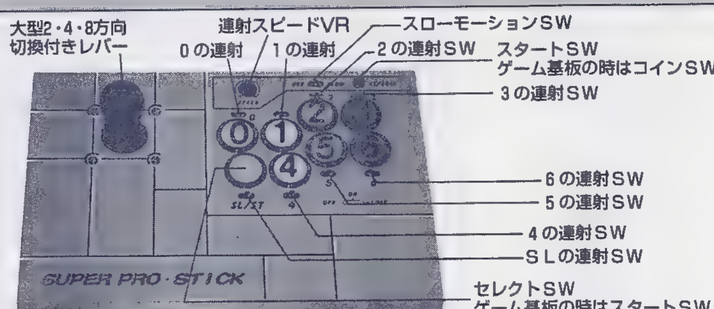
RGB21延長コード………¥5,000
RGB15延長コード………¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK !!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



* スーパーファミコン用コード(型番SF)…………¥4,000
* ネオ用コード(型番N)…………¥2,500
* メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
* 2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……¥2,000
* 6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)…………¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………¥2,500
* サターン用コード(型番ST)…………¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

* 別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★　新製品　★★★★★

サターン用コード………¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用…………¥3,500
●コナミ用…………¥3,500
●システムⅠ用…………¥3,500
●システムⅡ用…………¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円です。
* お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293

シグマ電子

TEL.0794(84)0476

すばらしい本屋さん113軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

■関東地方
●好文堂芸夢ミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE 3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

■東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
阿倍野ベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

■中国・四国地方
●サントーク 噴文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

■九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

今月の本屋さん：アニメイト名古屋店

当店では、ゲーメストムックやコミックはもちろん、当店でしか買えないアニメ、ゲームのオリジナルグッズやビデオ、LD・CD・テレホンカードなどを販売しているトータルアニメショップです。

店内はゲームやアニメのプロモーションビデオなどの放映を行っており、一日中楽しめることは間違いありません。JR名古屋駅新幹線口より徒歩5分。皆さまのご来店心よりお待ちしております。





アニメイト名古屋店地図

営業時間 10：00〜19：00 年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326

バックナンバーリスト

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号） 500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号） 550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号） 550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号） 500円
No.140（'95年4月15日号） 500円
No.141（'95年4月30日号） 530円
No.142（'95年5月15日号） 500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号） 550円
付録：PERFECT II
No.146（'95年7月15日号） 550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.147（'95年7月30日号） 530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト
No.148（'95年8月15日号） 530円
付録：ストリートファイターZEROポスター
No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号） 530円
No.152（'95年10月15日号） 550円
No.154（'95年10月30日号） 530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号） 500円
No.156（'95年11月30日号） 530円
No.157（'95年12月15日号） 500円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターII 1000円
付録：描き下ろし巨大ポスター
ストリートファイターIIダッシュ 1200円
付録：ストIIダッシュポスター
餓狼伝説2 1200円
付録：大張正己描き下ろしポスター
スーパーストリートファイターII 1280円
付録：スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターII X 1280円
付録：スーパーストIIポスター
ワールドヒーローズ2 JET 1280円
付録：WH2 JETポスター
ヴァンパイア 1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.143（'95年5月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD　VOL.1
No.149（'95年8月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD　VOL.2
No.153（'95年10月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD　VOL.3

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターII X 3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター 1280円
No.3　豪血寺一族2 1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4　真サムライスピリッツ完全版 1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5　バーチャファイター2　Act.1 780円
No.6　ダライアス外伝 980円
No.7　スーパーリアル麻雀P II 1980円
No.8　鉄拳 980円
No.9　ギャラクシーファイト 980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2 1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター 1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12　餓狼伝説3 1280円
付録：テリーVSパッシュ激闘B2ポスター
No.13　天外魔境真伝 1280円
付録：B2サイズポスター
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
No.15　鉄拳2　Act．1 780円
No.16　ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17　カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3 980円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

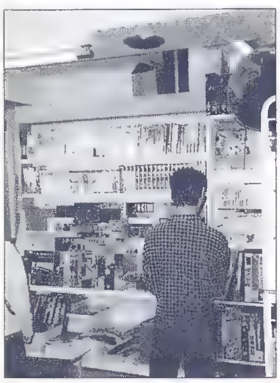
ハイブリッド グッズ取扱店

ホビーショップ コトブキヤ

当店は中央線立川駅より徒歩2分の第一デパート3F奥にある模型、ガレージキット、アニメLD、VTの専門店です。

店狭しと飾ってある完成品は今まで模型には縁のなかった方でも、きっと楽しんでいただけると思います。

ゲーメスト・グッズは現在テレカが中心となっていますが、これからも多彩な品揃えを目指していく予定です。また、造型コンテスト、原画展工具フェアなどいろいろなイベント盛りだくさんです。ぜひ、遊びにきてください。



●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2568
●株アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●スタンバイ　Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590
●TVゲーム専門店　フルート岐南店
岐阜県羽島郡岐南町三宅5-47
☎058-245-5222
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●ホビーショップ　コトブキヤ
東京都立川市曙町2-2-25第一デパート3階
☎0425-22-3500

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

スコアを出しにゲーセンへ行こう!
狙うぞ ハイスコア!! 2

10月10日現在

次回の集計は合併号によりなります。そのために12月のハイスコア2のメ切りはありません。次回は1月7日になります。ご注意ください!

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎(0196) 62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー (T.T.中級)	2′32″438	オーバー・ザ レインボウ OTK	反力なし ベスト50666
2	レイブレーサー (T.T.最上級)	2′15″790	オーバー・ザ レインボウ OTK	反力なし
3	レイブレーサー (T.T.上級)	3′16″456	MAC	反力なし
4	ストリートファイターZERO (サガット)	2,658,400	今年の予定もうまった ・承太郎・	1CA レベル1 ダン有り
5	アウトゾーン	5,846,470	BUG	386%
6	パズルボブル2	98,652,840	ETE	1Pパズル
7	ツインビーヤッホー	5,590,270	なんてね㊇	プラクティス ALL
8	バイパーフェイズワン	6,323,295	ACE	

通信欄：社員の方が製作した㊖がSTGを中心に稼働中！あのFFも㊖付。同時押し等もあるぞ!! 先日の岩漫で、当店のペーパー配りに協力して頂いたゲーム系サークルの方々、本当にありがとうございました。さてはて、VOL. 2は出るのかな? 店員=ネルフ=BLT

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14 ☎(022) 273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン)	2,479,600	上海全国一位更新する T・B	ALL
2	ストリートファイターZERO (ソドム)	2,056,600	をやじ氏お元気ですか AKI	ALL
3	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,813,400	谷津	ALL
4	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,529,300	AKI	ALL
5	ストリートファイターZERO (豪鬼)	1,456,800	ケン界隈・終了。次は上海 T・B	ALL
6	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,337,600	YAKUMO	ALL
7	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	2,523,700	ヴヴヴヴ いおり まこっち	ALL D×3 つめ×2
8	天地を喰らうII (関羽雲長)	3,348,400	ポスターGET 和泉	ALL

通信欄：コスモAの雅藤氏・月影氏、御来店ありがとうございました。
☆上海(初代)テーブル筐体にて復活を果たす。また当店のハイスコア1,006点(T－B氏保有)を更新された方、優先的に掲載します。
インカムがゼロを抜くのは時間の問題か！ 担当 ㋵

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166) 53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95	254,310	SAG	ALL 怒チーム
2	ザ・キングオブファイターズ'95	327,460	DIE	ALL 龍虎チーム
3	超人学園ゴウカイザー (不動丸)㊖	652,500	・・・。	ALL
4	ストリートファイターZERO (アドン)	1,061,000	座長	ALL
5	ヴァンパイアハンター (モリガン)㊖	2,137,200	大丸	ALL P×5
6	ストライカーズ1945 (震電)㊖	748,200	アイン	1－8
7	ワールドヒーローズパーフェクト㊖㊙	6,122,600	つべるべぇ	ALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト㊙	12,957,200	狂化人間	ALL リョフ

通信欄：

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011) 663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1 (ジェフリー)	3′12″30	SILVIA	ALL
2	鉄拳2 (キング)	2′49″91	ZST	ALL
3	ロックマン・ザ・パワーバトル (ブルース)	456,600	イーワォ岩男は〜 ロックマン マット	ALL
4	ステークスウィナー (キングクリムゾン)	78,000	ゆきみ	ALL 10勝
5	天外魔境真伝 (綱手)	7,005,300	BEW－WADA	ALL
6	超人学園ゴウカイザー (ブライダー)	343,500	弟は秘密〜山田	ラスボス
7	ワールドヒーローズパーフェクト (NEO－DIO)	1,261,400	AAA	ALL
8	ススメ!マイルスマイル	605,380	LUM	21面

通信欄：●最近、めっきり冷え込んでしまい、凍りついた筐体を解かすのが日課の毎日ですが、当店のSNKレトロコーナーだけは常夏状態です。餓狼、龍虎シリーズはもとより、ライディングヒーローやスーパースパイスなどが稼働中です。ほかにもリクエスト募集中です。店番

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎(022) 367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95 (日本チーム)	334,500	渡辺	ALL
2	ザ・キングオブファイターズ'95 (極限流チーム)	278,000	AHO	ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'95 (京・八神・アテナ)	288,040	ITO	ALL
4	ザ・キングオブファイターズ'95 (ビリー・八神・京)	445,900	A・T	ALL
5	ストリートファイターZERO (ケン)	683,800	M.	ALL
6	ストリートファイターZERO (バーディー)	656,600	櫻井	ALL
7	ステークスウィナー (キングクリムゾン)	13億2,390万円	さいとう	13勝
8	アウトフォクシーズ (B.ホワイト)	5,300,000	T.M やみやしゃ	ALL

通信欄：近ごろは対戦をやる人が多くなり、スコアを出さなくなっているようです。ちょっと淋みしい気がします。皆さんハイスコアを狙いましょう！

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2 ☎(0144) 75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマン・ザ・パワーバトル (ロックマン)	575,300	NSA	ALL コース ロックマン1&2
2	ザ・キングオブファイターズ'95 (京・チン・テリー)	404,130	COO N・Kの友	ALL
3	ザ・キングオブファイターズ'95 (庵・京・チン)	394,320	N・K COOの友	ALL
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1,556,900	K・J	ALL
5	バーチャファイター2 (ジェフリー)	9段(名人)	D.A	ALL
6	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,662,000	D.FEIL	ALL
7	ヴァンパイアハンター (ドノヴァン)	1,659,300	H.O	ALL
8	アウトフォクシーズ (ジョン・スミス)	11,288,000	R.O	ALL

通信欄：ロックマンザパワーバトル入荷しています。1プレイ50円です！KOF95キーホルダー人形大人気！全10種類、集めてみませんか?10月15日号に当店常連D. Aさんの遠征ハイスコア掲載していただいたPalo札幌駅前店様ありがとうございました。 店長

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区北7条西2－7－1 ☎(011) 737－6886

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	2′15″982	OKQ 今月も更新してTOP	最上級コース
2	パルスター	1,109,804	SRZ	1コイン ALL
3	鉄拳2	1′40″11	ITO	吉光 1コインALL
4	アルペンレーサー	1′27″786	Pal－T.Y 全種目TOPだぜ!!	初級 T・T 100% ALL
5	バーチャストライカー	+24	ALM &対戦42人勝抜き	1コイン ALL
6	エアーコンバット22	975,279	JNR－TAMA	ALL 全部機銃
7	クイズ殿様の野望	1,573,760	SEXY	正解率 87.6 武田信玄 使用
8	豪血寺外伝	スコア募集中	札幌parapara 復活、おめでとう!!	

通信欄：鉄拳2、予選大会TOPは武石大輔くん、2位は桜田誠一くん!!
当店は月に1回ゲーム大会を行っております。参加人数は、いつも約70名前後と大激戦！Paloで優勝して名誉を勝ち取れ!!
札幌駅北口(JR)出てスグ右手、ローソンとなりです。 益村

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5 ☎(0188) 37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パルスター	1,035,620	B・B	ALL
2	パズルボブル2	50,354,980	セブテンとリオン	ALL パズルモード
3	エジホン探偵事務所 (上級)	240	竜飛 翔	ALL
4	豪血寺外伝	1,466,600	ひで	ALL お志摩&Sクララ
5	ドラグーンマイト	1,077,500	白土三平R	ALL ライアン
6	ロックマン ザ・パワーバトル	入荷済	でも誰もやらない	あう〜
7	マジカルドロッププラス1	入荷済	見ためが似てるので気付かない人もいる?	結構面白いっす
8	がんばれギンくん	ロケ中		

通信欄：VF2.1は結局ノれなくて、KOF95も結局ノれなくて、
ヴァンパイアハンターばっかやってる常連ばかりが目立つ。
際限なく強くなっていく彼らを止める術はあるのか?
あ、どうでもいいけどエヴァ豪最高っす。 by、まるさ

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎(0144) 35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (レイ・ウーロン)	2′39″40	ACE(今月は君がエースだ)	1CALL
2	鉄拳2 (ミシェール)	2′50″95	T・I	1CALL
3	鉄拳2 (キング)	2′52″10	S・K	1CALL
4	鉄拳2 (コシミツ)	3′46″41	S・K	1CALL
5	鉄拳2 (風間 準)	3′56″65	風間TRF一輝 (バンデット通信よろしく)	1CALL
6	超人学園ゴウカイザー (シャイア)	507,300	K.忍(次はクリアしたろ〜)	ラスボス オーガまで
7	豪血寺外伝 (クララ&クララ)	1,560,900	S－T・Komuro－LIZ	1CALL
8	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,275,400	K・T やったぜ!	1CALL

通信欄：北海道はもう秋?いや、もう冬ってとこでしょう。寒い毎日でもう雪が降りそうだ！狼牙IZOさんに鉄拳2でハイスコア期待したんだけど・・・。さあ！NEWゲームどんどん入れようぜ社長！絶対いけまっせコレ！ほんまだす・・・ てんちょ

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎(011) 643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ケン)	1,406,800	H.KODA♡ 美奈子	1コインALL
2	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,674,900	H.KODA♡ 美奈子	1コインALL
3	ザ・キングオブファイターズ'95 (ルガール・京・大門)	348,290	SIN	1コインALL
4	ツインビーヤッホー (ツインビー)	4,197,540	H.KODA♡ 美奈子	ノーマル 1コイン5面
5	ツインビーヤッホー (ツインビー)	7,508,620	H.KODA♡ 美奈子	スペシャル 1コイン5面
6	ロックマン (ブルース)	300,800	M.N	1コイン ラストステージ
7	ゼビウス	385,500	H.KODA♡ 美奈子	1コイン 16面
8	ギャプラス	641,900	山岡家琴似店	1コイン 31面

通信欄：1ハイスコア参加者大々々募集中！さあみんな、ゲーメストの歴史に名を残そう！2クリスマスイベント大開催！ゲームありプレゼントあり(予定)で大盛り上がり(予定)です。楽しみにまっていてね。3女性客急増中!!これはチャンスだ今すぐGO!! 4またね

ゲームソニックビーム　松戸店

千葉県松戸市松戸1172－1　☎（0473）60－2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（サガット）	1,816,400	まだリハビリ中 GBK－水無月愛理	ALL
2	豪血寺外伝（チャック、お志摩）	2,351,100	TDC総帥	ノーマル、ALL
3	天外魔境真伝（八雲）	21,140,500	NYA	
4	首領蜂	21,819,960	首領蜂夫君☆ドーラ	連付、タイプC 2－5
5	ぷよぷよ通	594,572	引退したはず GBK－水無月愛理	722ブロック MAX12連鎖
6	バブルシンフォニー（バブルン）	14,061,210	他称ネコマニア チキン師匠	ノーマル、連なし 残×5
7				
8				
通信欄				

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎（0273）25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2′03″86	SnRun－y	ALL ニーナ
2	鉄拳2	1′48″23	SnRun－y	ALL ポール
3	鉄拳2	2′30″01	SnRun－y	ALL ジャック
4	鉄拳2	5′11″13	SnRun－y	ALL 平八
5	ザ・キングオブファイターズ'95	330,540	7月29日初クリア君	ALL 連チョイ キム・チャン
6	ストライカーズ1945	872,800	ダメ夫	1C 2－1 連 Bf－109
7	豪血寺外伝	2,032,100	SUNDOMEST－0	ALL V×6 負けあり
8	ガイアポリス	7,202	SOLID－S.S	ALL 皇子
通信欄				

ゲームタウン

福島県福島市万世町1－26福電ビル1F　☎（0245）21－5396

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ロウ）	1′12″58	MJS－COOD－NGS㊙	1CALL ㊦53 連㊥なし
2	鉄拳2（ジャック2）	1′47″70	さめてます MAC－誠	1CALL
3	鉄拳2（ポール）	2′10″56	㊟	1CALL
4	鉄拳2（準）	2′58″05	㊙	1CALL
5	レイブレーサー（マウンテンT.T.）	2′04″450	お遊びです。COOD－NGS	完走
6				
7				
8				
通信欄	今回で集計を終わらしていただきます。今までお世話になった方々誠にありがとうございました。 by. 担当◎&常連一同			

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,312,300	MIZ	ALL ダン有
2	ストリートファイターZERO（サガット）	1,248,900	IDT	ALL ダン有
3	ストリートファイターZERO（春麗）	1,087,300	OVR	ALL ダン有
4	鉄拳2（ニーナ）	1′52″00	SKO	ALL
5	鉄拳2（平八）	2′37″38	DEV	ALL
6	バーチャファイター2（ラウ）	2′09″05	OMG	ALL
7	バーチャファイター2（サラ）	3′01″24	AMI	ALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95（京・テリー・ルガール）	515,270	DUS 実はハマー	ALL
通信欄	ハイスコアーの申請者が増えてきました。ガンガン、ハイスコアーを出して、全国に追いつきましょう（無理でしょう）。あと、ゲーメストのハマーさんご来店ありがとうございます。また、機会があれば遊びに来てください。			

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎（0286）55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ラウ連なし）	1′06″78	JFK	1コインALL
2	ストリートファイターZERO（ケン連なし）	2,153,500	T.A　つばさ	1コインALL
3	レイブレーサー（最上級）	2′18″924	とおるRXU	MT T.T.
4	鉄拳2（ヨシミツ連なし）	1′56″43	T.Y	1コインALL
5	ザ・キングオブファイターズ'95（京・ルガール・テリー）	544,080	UWM	1コインALL
6	レイブレーサー（最上級）	2′17″156	トオル	T.T.MT
7	鉄拳2（ジャック連なし）	2′00″38	SIN	1コインALL
8	サイバーサイクルズ（初級）	2′05″966	GT－R　小川仕様	ペンギン使用 完走
通信欄	N電機のウルフ・アキラが強い!!　挑戦してみてください。当店アルバイトのまあこは、お子ちゃまにみえますが、19才です。みに来てね。ちっさいのですぐわかります。			

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（春麗）	1,355,500	C.C.B.	1コインALL
2	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,438,100	高木　康徳	1コインALL
3	鉄拳2（平八）	3′05″71	Y・H	1コインALL
4	鉄拳2（ポール）	1′50″50	Y・H	1コインALL
5	鉄拳2（ジャック2）	3′25″16	Y・H	1コインALL
6	パルスター	1,112,890	K－MIZ	1コインALL ノーミス
7	ヴァンパイアハンター（レイレイ）	1,968,500	KKK	1コインALL
8	ステークスウィナー（ビーサイレント）	11億6,690万	SIM－㊙	1コインALL 2着2回
通信欄	オールドゲームも入荷しますので　一度遊びに来てNe!　by MIYUKI			

アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534　☎（0475）22－9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	2′18″781	BTF	ALL 1コイン
2	レイブレーサー（中級）	2′33″145	BTF	1コインALL
3	レイブレーサー（上級）	3′19″019	NOT	1コインALL
4	レイブレーサー（最上級）	2′16″785	SH.	1コインALL
5	ザ・キングオブファイターズ'95（舞、テリー、京）	505,307	TKO	1コインALL
6	パズルボブル2	52,485,420	今度はパズルだ ZYX	28面　A－P－H－M－S－X
7	エレベーターアクションリターンズ	871,000	TCAやめたAIR	1コインALL
8	バーチャファイター2.1（アキラ）	1′52″44	オレのアキラは最強だぜ!　FIN	ALL
通信欄	バーチャファイター2が2.1になりました。対戦も熱く1プレイ50円となっています。是非一度対戦に来てはいかがでしょうか。95などは、かなりレベルが高いので、我こそはという方がおられましたら、おこしください。また気軽に常連に声をかけてください。			

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎（0297）45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	1′55″395	SI 4	最上級マニュアル 370km技使用
2	ストリートファイターZERO	4,050,600	AKD	リュウ 1コインALL
3	ストリートファイターZERO	3,712,000	AKD	ケン 1コインALL
4	ストリートファイターZERO	3,573,900	AKD	サガット 1コインALL
5	ストリートファイターZERO	3,176,400	A.O.	ゴウキ 1コインALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95	523,060	M.N	京、テリー、アンディ、1CALL
7	鉄拳2	1,44″40	KEN	平八 1コインALL
8	鉄拳2	1′48″08	IRT	ロウ 1コインALL
通信欄	ゲームイントーヨコ北越谷店のZAC－Ristarさん、先日はご意見ありがとうございます。今度来られるときはご連絡ください。ほかにも遠征して頂ける方、ご来店のときはご連絡ください。大会を開く等のイベントを用意したいと思います。			

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キングオブファイターズ'95（京、ルガール、紫舟）	531,190	ネモ　Zガンダムに出ているネモじゃないよ	1コインALL
2	ストリートファイターZERO（ケン）	1,751,800	藤沢（モリさんのおかげです!）	1コインALL
3	パルスター	1,122,270	K－水島雄山	1コインALL
4	ドラゴンセイバー	1,332,400	K－水島雄山	1コインALL 2ミス　残4匹
5	アウトフォクシーズ	11,482,000	J－池田（告白!私はプラトニックなホモ）	1コインALL
6	ゴウカイザー	474,605	大内ヘッジホッグ	1コイン 人目死亡
7	バーチャファイター2 Ver.2.0（影）	1′22″62	K－水島雄山（だれか記録をぬいてくれ!）	1コインALL
8	ストリートファイターザムービー（キャミイ）	263,408	ペクニ（フォッフォッフォッ!星がほしいです!）	
通信欄	コンニチワ！　最近めっきり体力がなくなり自分なりに年をとったとしみじみ考えることが多くなった店長の佐久間です。今月11月は双葉郡浪江町で十日市という祭りが24～26日にあるのですが、バグも出店し格闘勝抜き大会をやるのでぜひ来てね			

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー（オランダ使用）	+18	山本　正則クン	1コイン　ALL
2	ストリートファイターZERO（ガイ）	1,775,400	スタジャン No139番	1コイン　ALL
3	ストリートファイターZERO（ローズ）	1,752,400	BOS	「ベガ　迄」
4	ストリートファイターZERO（リュウ）	1,479,100	T.I	1コイン　ALL
5	ストライカーズ1945（P－38）	973,700	BOS	「2－1　迄」
6	鉄拳2（キング）	2′47″98	T.I	1コイン　ALL
7	鉄拳2（ジャック－2）	2′57″70	Y.I	1コイン　ALL
8	新作多数入荷		ハイスコアー多数待つ	
通信欄	これが載る頃には、マーヴルスーパーヒーローズ、ファイティングバイパーズ等の新作が入荷されているでしょう?新作ソフトを誰より先にやりたい人はぜひ一度ご来店ください。尚、毎月第2・4日曜日午前10時～正午迄無料でゲームが出来ますよ!　店長			

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー（ゼロファイター）	13億6,890万円	S.F.A	1コインALL 13勝
2	ステークスウィナー（ビーサイレント）	12億2,290万円	M.A	1コインALL 12勝
3	超人学園ゴウカイザー（ゴウカイザー）	299,400	Y.F	1コイン ラストボス
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	934,400	MUK－TI	1コインALL リョウコ
5	ギャラガ	1,410,170	KEN－はやし君	124面
6	ツインビーヤッホー!!	12,522,660	KEN－はやし君	6面
7				
8				
通信欄	店内に、イラストボードを設置しました。カラー、白黒（?）問わずイラスト、大募集です。詳しくはお店まで!!ナムコフェアーと題しまして、ナムコOLDゲームや、NGの展示、NGのプレゼントなど致します。どうぞ御来店ください。　by N. S			

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎（0272）32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 連	876,100	HIA	P51　2－1
2	ストライカーズ1945 連	910,500	HIA	P38　2－1
3	ストライカーズ1945 連	907,900	HIA	ゼロ戦　2－2
4	パズルボブル2	48,069,190	POO	27面
5	バイパーフェイズワン（NEW連あり）	4,548,711	T・Y	6面
6	ストリートファイターZERO（ソドム）	1,704,200	雅	1CALL ダン有
7	鉄拳2（ジャック）	3′48″61	TOM	1CALL
8	ワールドヒーローズパーフェクト（ディオ）	12,904,500	T・Y	1CALL
通信欄	VF2、鉄拳2の対戦が熱いです。常連さんは午後4時から午後6時ぐらいが多いので一度は対戦しに来てね!新製品もこれからぞくぞく入れるので楽しみにしてちょ　by　店長&ウルフマン			

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル　☎（03）3993－0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン (NEW Ver.㊣付)	5,068,695	GHQ	6面
2	雷　電DX (練習㊣付)	9,473,430	天地無用H・H	1－5　ALL
3	1943 (㊣付)	3,299,920	PGN－?	ALL　モビ系 トンボ×0
4	パズルボブル2	65,190,140	GHQ	30面
5	豪血寺外伝 (㋷お梅㋩お種)	1,232,600	AKDとかいて「悪道」と読むのさ	ALL ノーミス
6				
7				
8				

通信欄：第29回ゲームパーク大会「ストZERO」のお知らせ
11月19日（日）午前11時より個人戦・通常キャラのみ・ターボ2速で行ないます。前日迄に1F店でエントリーが必要、48名様で締切。ところで江古田はゲーセン激戦区にてぜひ来てください。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎（03）5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ	2,935,230	OMK－FET	ALL　連付
2	インディ500 (INDY 500)	2′28″568	SAK－777	1周ベスト MT 35″845
3	インディ500 (ハイランド レースウェイ)	2′29″475	SAK－777	1周ベスト MT 46″734
4	湾岸戦争 (初級)	4,272,700	OMK－シリアルパパ	ALL　連付
5	湾岸戦争 (上級)	8,859,200	SCR－OMK－ニセノイフォーサー	ALL　連付
6	パズルボブル2	123,651,800	北口の店員CAT &N33	A－C－G－K－Q－W ALL
7	ガンダーラ	1,636,940	OMK－FET	ラストボス
8				

通信欄：

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (P－38)㊣	901,200	KURARA	2－1
2	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)㊣	1,562,000	8月さぼりました KPL－NEK	2－7ボス
3	ストライカーズ1945 (ムスタング)㊣	848,800	KURARA	2－1
4	ストリートファイターZERO (ソドム)	2,280,010	TMZ－ACE福島	ALL
5	ストリートファイターZERO (ケン)	2,097,500	MONTA	ALL
6	バイパーフェイズワン (NEW)㊣	5,627,811	ZAP	ST2
7	ツインビーヤッホー (プラクティス)㊣	7,478,370	KATZ－CHA	ALL ためバクダン
8				

通信欄：鉄拳2大会、多数のエントリーありがとうございました。
大変盛り上がりました。当店では月イチで大会を行っていますので自信のある方はぜひ御来店ください。
ハイスコアもバンバン募集中です。　　コメント担当　相沢

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーファイト ユニバーサルウォリアーズ	456,470	R.O	1COIN ALL
2	ストリートファイターZERO (ケン使用)	1,501,600	DRE	1COIN ALL
3	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット使用)	899,600	M.Y	1COIN 2－1まで
4	パズルボブル2	71,649,400	あたりやまいちゃん再び!	1COIN 27ROUND
5	ドラグーンマイト (ヤマト使用)	534,100	Y.O	1COIN
6				
7				
8	ステークスウィナー		入荷! めざせ高額賞金	

通信欄：メタルが流れ、アニソンが流れ、ゲームミュージックが流れ、邦楽が流れる。そんなお店です。イラストコーナーもますます充実！新たに「イラスト人気投票」を開始。ぜひ一度おたちよりください！　（なんて業務的セリフ…。）　by ABO

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ニーナ)	1′55″85	にっきー	ALL
2	鉄拳2 (ジャックー2)	2′40″70	破壊王宗紀	ALL
3	ドラグーンマイト (ジャオウ)	1,128,700	みつさん	ラスボス落ち
4	レイブレーサー (最上級　T.T.)	2′13″026	プリンスゆき	MT　反力なし ALL
5	バーチャファイター2 (ラウ)	1′26″37	MMR 明大前ウルフィー	ALL
6	天外魔境真伝 (八雲)	23,449,500	JOYはJ09の失敗作NTV	ALL
7	ストリートファイターZERO (ガイ)	1,548,300	KK	ALL
8	ぷよぷよ通	748,982	水無月師に捧ぐ SPP－FGC	㊐787 16連鎖　ALL

通信欄：全日本ぷよ協会の加盟店になりました。公認大会も開催する予定ですので、遊びにいらしてください。また、開催してほしいゲーム大会案なども、募集しておりますので、詳しくはスタッフまで、お問い合わせください。

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′12″43	M.M　ミサイルラウでオーイェー!	1コインALL LAU
2	バーチャファイター2	1′54″75	CRYの鉄拳はJACKやっとったぜっ	1コインALL Jacky
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	400,640	M.M　ミサイル95これからがんばるっす	ルガール落ち EDIT
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	419,660	M.M　んっだぁ～くされルガーッ!!	1コインクリア EDIT
5	ストリートファイターZERO	1,297,000	M.M　チュンリーごめんね、バシッ!	1コインALL
6	ストリートファイターZERO	1,284,200	CRY　KEN、いくぜっ!昇龍裂破あ～!	1コインALL
7	鉄拳2	3′13″78	M.M　ポール。こどぉ～ん	1コインALL
8	ファイアーバレル	4,929,200	JIN　X。なぁ～んかつかれたっす。	3週目の4面まで

通信欄：うぉ～らぁっ！最近、寒くなってきましたがみなさんいかがお過しだいっ！外の寒さと寒いPlayにつかれたらここに来てみてくれよなっ！待ってるぜっ！　P.S. ゲームサークル　「ヴァージン」発足！くわしくはJASPA店内告知にてよろしくっ!!

GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (サガット)	1,798,600	タケちゃん	ALL ダンあり
2	鉄拳2 (キング)	2′55″63	石野庭球	ALL
3	鉄拳2 (ミシェール)	2′56″26	春風☆RIME	ALL
4	鉄拳2 (三島平八)	3′06″50	極上平八	ALL
5	レイブレーサー (最上級コース)	2′32″197	ドリドゥドリル	MT B_49″961
6	レイブレーサー (最上級コースT.T.)	2′16″443	PORSCHE 944S 2	MT BL45″321
7	豪血寺外伝 (クララ&クララ)	1,288,900	クララ鈴木	ALL
8	パズルボブル2	21,592,340	ボブルン	ALL

通信欄：メダルゲームコーナーニューゲーム入荷しました。充実していますおまけにメダルも安いッス。ビデオゲームは対戦が盛んです。常連さんは主に夕方に来ます。腕に自信のある方お待ちしています。大会もやってます。詳しくはノートを御覧ください。店員ジャッキー

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9　駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー	13億2,390万円	あい(ゼロファイター)	1コインALL 連ナシ13勝
2	ススメ!マイルスマイル	1,543,300	ABE	1コインALL
3	パズルボブル2	112,080万円	KEI	不明 ひとりパズル
4	レイブレーサー	2′17″805	N・2	初級コース
5	レイブレーサー	2′33″734	943	中級コース
6	レイブレーサー	3′19″017	N・2	上級コース
7	レイブレーサー	2′16″606	N・2	最上級コース
8	パズルボブル2	4,267,400	AI	不明 ひとりパズル

通信欄：ステークスウィナーで13勝、ハイスコアおめでとう。「あい」さん。次は完全制覇のうえ、オールレコード勝ちを狙って賞金を稼いでください。炎の連打マン。パズルボブ2の方もやってね！　by T・E

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ステークスウィナー (ノーザンライト)	13億6890万円	ABC	13勝　ALL
2	ステークスウィナー (ゼロファイター)	13億2540万円	テイオー	13勝　ALL
3	鉄拳2 (吉光)	1′58″46	BLK	ALLクリア (連なし必なし)
4	ストリートファイターZERO (ケン)	1,965,400	ABC	ALLクリア (連なし必なし)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 (チョイ、京、リョウ)	415,840	星　充	ALLクリア (連なし必なし)
6	レイブレーサー (初級)	2′17″453	つよし	ALLクリア
7	レイブレーサー (上級)	3′18″872	まさじ	ALLクリア
8	レイブレーサー (最上級)	3′15″020	534	ALLクリア

通信欄：この度当店では1、2Fのほか、新しく地下も開店しました。地下では、パチンコ・（黄門ちゃま2）（カバ丸）（花鳥風月）はか、パチスロ・（キャッツ）など、B1～2Fまで多種多彩でお待ち申し上げます。下赤塚へよったらぜひ当店のアミーに顔出してね！

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ダン　連必無し)	1,176,100	SHU	ALL
2	ストリートファイターZERO (リュウ　連必無し)	1,089,900	SHU	ALL　ダン有り
3	ストリートファイターZERO (サガット　連必無し)	1,066,500	SHU	ALL　ダン有り
4	ストリートファイターZERO (ソドム　連必無し)	2,123,300	SHU	ALL　ダン有り
5	鉄拳2 (ロウ)	2′37″16	Emu	ALL
6	鉄拳2 (ジャック2)	4′07″43	P－吉田	ALL
7				
8				

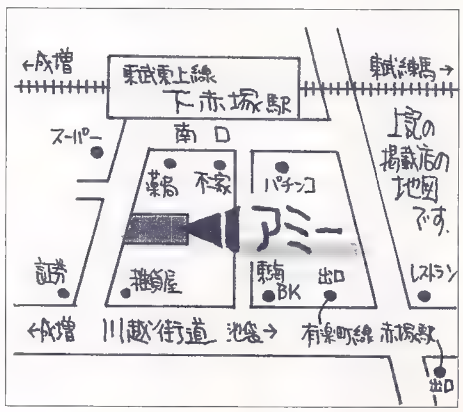
通信欄：

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,043,100	AMI	P－38ライトニング　2－2連付
2	ストライカーズ1945	860,700	SKI	ムスタング 2－1連付
3	ストライカーズ1945	1,165,700	H・Y	メッサーシュミット 2－4　連付
4	ストライカーズ1945	801,100	AS	零戦　2－1 連付
5	ステークスウィナー	121,990	DDC	ディスコダンサー 12勝
6	パズルボブル	38,977,050	NAO	ALL
7	ぷよぷよ通	244,624	JOK	
8	極上パロディウス	3,091,600	S.Y	ALL、4機設定

通信欄：



ゲーム　コンドル１＆２

静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２	2′44″66	毛呂四A、K	ポール
2	レイブレーサー	2′17″695	MMM	初級
3	ストリートファイターZERO	2,497,400	KP MさんKさん! 帰って来なよ!	ソドム・ダン有り ２Pカラー ALL
4	ストライカーズ1945	1,593,800	げんと	２－７ P－51
5	首領蜂㊨	13,157,410	FBJ	２－３ Cタイプ
6	パズルボブル２	100,833,070	EFG みんなが待っているよ～マジで	27面
7	パルスター	1,370,390	どっかの店員 SYGチキ～	ALL
8	ドラゴンバスター	8,085,240	ジョージ	ラウンド100

通信欄 9／23鉄拳２大会優勝者は馬越幸裕様（平八）に決定。全国大会がんばってください。コンドルでは年末まで新作入荷をどんどんします。またレゲーも毎月入荷しています。２号店では火金曜日はゲームサービスデーになっています。みんな来てね！　担当　秋山

プレイシティキャロット静岡店＆アピア店

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸戦争（初級任務）	2,618,900	ELYⓈ	１コインALL ノーミス ㊨
2	ストライカーズ1945（P－51）	1,806,500	AUM－G.T	１コインALL ㊨
3	ガンバード（アッシュ）	2,006,200	VMT－RED	１コインALL おしい。
4	サイバーサイクルズ（上級SOLO）	3′36″249	SBC	完走 ペンギン使用 Tb有り
5	鉄拳２（キング）	3′16″65	絶滅危惧種	ALL
6	鉄拳２（ロウ）	4′49″83	ELYⓈ	ALL
7	極上パロディウス（マンボウ）	4,241,600	ねこめーわ君	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	1,116,500	NTF－、、F㊕	ALL P×21 牛あり おつかれ

通信欄 スコアラーの方、ぜひ御来店ください。シューター、格闘野郎、パズラーなど、どなたでも構いません。ハイスコアもたたき出していってください。ヨロシク!!

プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13－22　☎（0545）64－0122

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パルスター	645,680	GFR	６面
2	超人学園ゴウカイザー（ゴウカイザー）	338,300	マツタケ	８面
3	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	12億1,690万円	ハイオク	ALL 11勝
4	鉄拳２（ニーナ）	3′02″93	BEE	ALL
5	ザ・キングオブファイターズ95（テリー・チン・大門）	432,760	S・K	ラスボス
6	ザ・キングオブファイターズ95（餓狼チーム）	396,440	マツタケ	ラスボス P×13
7	ザ・キングオブファイターズ95（エディット）	320,220	E・T	ラスボス
8	ザ・キングオブファイターズ95（京・テリー・リョウ）	322,030	アッキッキー	ラスボス

通信欄

ZooLa

静岡県沼津市大手町１－１－１ステーションビル２Ｆ　☎（0559）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,543,000	水無月　悠	ALLクリア ガイ使用
2	ストリートファイターZERO	1,427,400	水無月　悠	ALLクリア ケン使用
3	ストリートファイターZERO	1,408,900	XJR	ALLクリア ゴウキ使用
4	ストリートファイターZERO	424,200	水無月　悠	メキシコチーム ALLクリア
5	ザ・キングオブファイターズ'95	320,100	IHI	シングルでタクマ ALLクリア
6	鉄拳２	3′02″19	IHI	ALEX使用 ALLクリア
7	鉄拳２	4′03″24	TIM	LEI使用 ALLクリア
8				

通信欄 10月23日～11月23日まで、ゲームの日を記念してハイスコア大会をKING OF FIGHTERS 95にて行います。

IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間３－11－18タニイビル１Ｆ　☎（0462）77－8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマン ザ・パワーバトル（ブルース）	642,100	ICS－RX	ALL コース７
2	ロックマン ザ・パワーバトル（ロックマン）	454,600	ICS－RX	ALL コース１～２
3	鉄拳２（ポール）	1′42″26	ICS－AHOちゃん	ALL ４人－30秒
4	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,419,000	納豆ミルクティ ICS－AHOちゃん	ALL P×16 ５倍×６
5	ストリートファイターZERO（ケン）	2,358,300	ICS－AHOちゃん	ALL P×16 ５倍×６
6	ワールドヒーローズパーフェクト（ネオディオ㊙付）	14,851,600	㊨つけてちょ ICS－AHOちゃん	ALL Pなし
7	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン㊙付）	14,309,200	ICS－S.S	ALL Pなし ゼウスおち
8	ソニックウィングス２（F－15）	1,272,400	FST(JDK) NAS(HR)NAO	２－２（ブラジル）

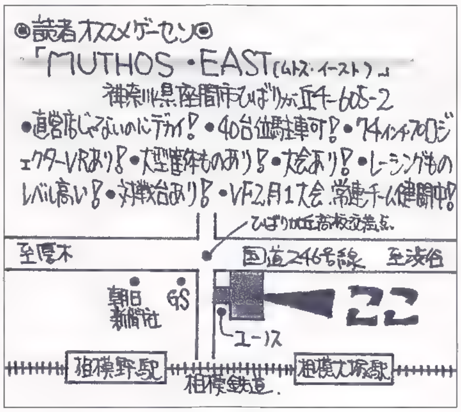
通信欄 当店で行なわれた全日本鉄拳２チャンピオンシップの予選大会に参加してくださった皆様、どうもありがとうございました。優勝したイチニーナさん、本選がんばってください。でも、この号が出る頃には終わってるのかも。うーむ。　担当：Ｋ２

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（リュウ）	2,056,400	GP03/PLE.PLE	ALL ダン㊒
2	ストリートファイターZERO（ソドム）	2,052,400	SHM	ALL ダン㊒
3	ダライアス外伝（V'ゾーン）	10,841,880	KRS－ELF	ALLC６B４ 残４
4	ダライアス外伝（Z'ゾーン）	10,953,190	GP03/PLE.PLE	ALLB６C５ 残４
5	ダライアス外伝（W'ゾーン）	10,085,640	岡本香菜♡ MEE＝ELN㋕	ALL残４B３ C４
6	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,453,900	KRS－ELF	ALL
7	パズルボブル２（ひとりでパズル）	26,904,070	MEE＝ELN㋕	27面 ADGLR?
8	鉄拳２（ポール）	2′19″55	BRS－GOE	ALL

通信欄 スコア締切日前日にエフワンの店員＆常連とカラオケ大会を行いましたが、15人もいながら女の子が１人もいませんでした。とっても悲しかったので、次回はぜひ、女性にも来て頂きたいので、店に一度遊びに来てください。16～30才の女性の方に限ります。（笑）



アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571－１　☎（0552）43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２	2′49″13	三太郎	ALL JACK－２
2	レイブレーサー（初級）	2′17″052	PAX	MT
3	レイブレーサー（中級）	2′34″161	PAX	MT
4	レイブレーサー（上級）	3′20″994	PAX	MT
5	レイブレーサー（最上級）	2′17″016	オレ様	MT あと3・5秒（安楽死）
6	ストリートファイターZERO	1,450,400	PAX	ALL ケン
7	ガンバレット	196,001	F	ALL 初級
8	セイントドラゴン		締め切り間に合わず!!	今週のレゲー台 完全ノーマル

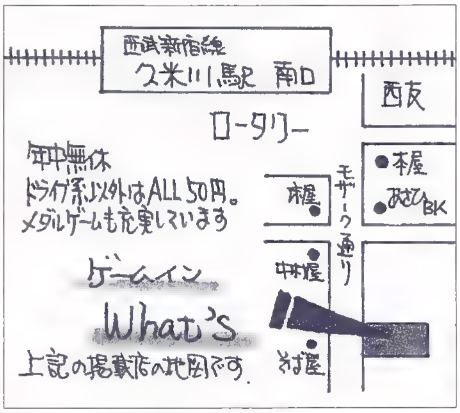
通信欄 ナウなヤングデンジャラスゾーン・歌ごえ喫茶（ウソ）ピアフェスタではインド人もびっくりのレゲーコーナーやコミュニケーションノート、スコアボード、筐体10連コンボが大流行してます。他店ではどうゆう物が流行しているのでしょうか？

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２Ｆ・Ｂ１　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳２	1′29″96	MKG	ポール 1CALL
2	鉄拳２	2′14″15	MKG	キング 1CALL
3	鉄拳２	2′16″55	MKG	ロウ 1CALL
4	鉄拳２	2′34″88	MKG	ジャック 1CALL
5	レイブレーサー	2′33″296	534	中級
6	レイブレーサー	2′18″140	534	最上級
7	レイブレーサー	2′26″216	OIQ	初級
8	バーチャファイター２	当店第７回大会	横谷さんの優勝	当店No.１のプレイヤーです。

通信欄 当店では、VF２、ストゼロ、KOF95のプロフェッショナルがそろっています。VF２では、横谷さん、格ゲー全般にわたってはROZさん、そのほかにもいます。当店近郊にお住まいの方々で、自信のある方は、是非、当店へお越しください。必ず満足します。



プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町３－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945	1,704,200	I_G－でんすけ	Bf－09 2－8 連付
2	湾岸戦争	3,640,100	ARK	初級任務 ALL 連付
3	ストリートファイターZERO	1,944,900	とびつか	ケン ALL
4	豪血寺外伝	1,686,100	わたなべ	才蔵 チャック ALL
5	ザ・キングオブファイターズ95（テリー、タクマ、舞）	435,910	T.K	ALL
6	ワールドヒーローズパーフェクト	15,218,600	JYU	J.カーン ALL
7	パズルボブル２	86,751,810	SAS	27面
8	レイブレーサー	2′13″230	OGA－OWA	最上級 SD

通信欄 鉄拳２、当店では一部マニアックな人たちの希望によりブルースを使用可能にしました。さらにこの度「ブルース愛好会」も発足（ウソ）。これが載る頃には、たいていの店で使用可能だと思いますが、一度当店のブルースを使ってみてください一味違います。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船１－22－26大船会館２Ｆ　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマン ザ・パワーバトル	544,800	A・K	ロックマン ALL
2	鉄拳２	2′56″96	SpatSTG－MIC	JUN・ALL
3	バイパーフェイズワン（ニューバージョン）	11,534,222	EPISTEMER	ALL ノーボム ２ミス ㊨付
4	ストライカーズ1945	1,610,700	早坂	P－38 ２－７ ㊨付
5	ツインビーヤッホー	8,614,150	やっぱステゲーみっく	PRACTICE ALL ㊨付
6	ザ・キングオブファイターズ'95	349,860	FA?	テリー ビリー ルガール ALL
7	ストリートファイターZERO	1,425,400	イノLove♡	リュウ ダン乱入 ALL
8	ヴァンパイアハンター	1,726,400	少年	デミトリ ALL P×２

通信欄 バーチャコップ２がいきなり入荷！しかも最初から１プレイ50円×２の安心価格？で無差別殺人やり放題！（おいおい）そのほか、インディ500、ロックマンPB等の新作も続々入荷！これが載る頃にはM、S、Hや侍魂新作（出てるか？）が入荷してるかも？

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎(025) 373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	88,156,230	BAR	A パズルモード
2	鉄拳2	2'45"08	BAR	ALL ロウ
3	鉄拳2	2'34"13	HUS	ALL 平八
4	豪血寺外伝	1,231,600	ELG	ALL ポチとポチ
5	レイブレーサー	2'15"374	CAP AB.	最上級 MT T·T
6	あっかんべーだー	563,600	H.O	ALL シルバーホーク
7	PANG!3	1,111,100	CAP-AB.	パニックモード ホッグ
8	バーチャファイター2	1'44"49	CAP-AB.	ALL ラウ
通信欄	新作ゲームではロックマン、OLDゲームではファンタジーゾーン、スターフォースを入荷しました。ぜひ遊びに来てください。			

ゲームプラザ　ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東　☎(058) 241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(キング)	2'18"43	A.M	
2	鉄拳2(ロウ)	2'28"01	IND	
3	鉄拳2(ミシェール)	2'46"58	AKD	
4	鉄拳2(ニーナ)	2'58"83	DAM	
5	ロックマン ザ・パワーバトル(フォルテ)	467,700	SKL	ALL
6	ロックマン ザ・パワーバトル(ブルース)	4'08"14	SKL	ALL
7	バルスター	スコア募集中		
8	ステークスウィナー	スコア募集中		
通信欄	スポーツの秋！ だから対戦ゲーム大会をどんどん行なおうと計画中です。(?) 参加費は無料、ささやかな賞品も用意する予定です。詳しくは当店スタッフまで。			

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央2－7－9　☎(0268) 25－0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ケン)	1,978,500	DYB 利男	ALL
2	ストリートファイターZERO(ローズ)	1,899,100	DYB－リオ	ALL
3	ストリートファイターZERO(ソドム)	1,952,800	FNK	ALL
4	ストリートファイターZERO(アドン)	1,649,600	FNK	ALL
5	ヴァンパイアハンター(ガロン)	2,869,800	Tiny－DIL	ALL 通 パイロン16万
6	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	2,062,800	DYB－リオ	ALL 通
7	ヴァンパイアハンター(レイレイ)	1,976,300	あと53万	ALL 通
8	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,674,900	MCL	ALL
通信欄				

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC1F　☎(0762) 34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	3'03"46	IHI	ジャック2 ALL
2	鉄拳2	4'26"38	OHI	レイ ALL
3	鉄拳2	3'37"48	IHI	ヨシミツ ALL
4	ストリートファイターZERO	1,670,900	OHI	ケン ALL BOSS:リュウ
5	ストリートファイターZERO	1,583,200	OHI	サガット ALL BOSS:リュウ
6	ストリートファイターZERO	1,204,200	DNK	ソドム ALL BOSS:ガイ
7	ヴァンパイアハンター	1,502,700	沢田明孝	レイレイ ALL
8	ストリートファイターZERO大会	優勝	沢田明孝	ローズ
通信欄	鉄拳2のキャラが11に増えて、今最高に盛り上がっています。当店では毎月、大会が開催されています。女子の参加を待っています。			

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎(0584) 89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2'24"36	LPG	ALL キング
2	鉄拳2	2'55"43	NOM	ALL ジャックー2
3	鉄拳2	3'50"10	PSY	ALL ミシェール
4	鉄拳2	5'20"01	NOM	ALL ニーナ
5	ストリートファイターZERO	1,455,500	GTR	ALL サガット
6	ストリートファイターZERO	1,284,600	UPG	ALL ダン
7	パズルボブル2	募集中		
8	レイブレーサー	募集中	各級ごと募集してます	
通信欄	ますます鉄拳2が面白くなってきました。キャラが次々と登場するたびに、当店は、技がわかり次第、一覧表を作り、皆様に楽しんで頂ける様、心がけております。御来店くださいませ。			

ゲームスポットFREE TIME　塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838　☎(0263) 53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2(ミシェール)	3'13"85	CQR	ALL
2	鉄拳2(ジャックー2)	3'15"56	CQR	ALL
3	鉄拳2(ミシェール)	3'36"16	まりちゃん まだこれからです。	ALL
4	鉄拳2(ブルース)	3'58"58	M·I	ALL
5	ストリートファイターZERO(チュンリー)	1,503,500	H·M ハルキバリバリ	ALL
6	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,350,600	OZA リュウバリバリ	ALL
7	バーチャファイター2(アキラ)	1'44"??	ORI	ALL
8	パズルボブル2	55,796,270	CHAる いい仕事してますネー。	ALL
通信欄	みんなできてチョ～～～!! チカ			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎(0762) 75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1,603,600	KFC	ノーマル ALL
2	ストリートファイターZERO(ソドム)	1,444,500	KOC	ノーマル ALL
3	ストリートファイターZERO(ケン)	1,443,800	KFC	ノーマル ALL
4	ストリートファイターZERO(サガット)	1,365,600	BRU	ノーマル ALL
5	ストリートファイターZERO(リュウ)	1,364,400	HAN	ノーマル ALL
6	ストリートファイターZERO(アドン)	1,193,400	HAN	ノーマル ALL
7	鉄拳2	3'50"91	DIO	ノーマル ALL
8	ヴァンパイアハンター(フォボス)	1,628,000	HAN	ノーマル ALL
通信欄	お客様感謝企画「百円クジ」を11月26日(日)に実施します。当店がアシとコネをフルに使って集めた(Tシャツ・ポスター・時計・ステッカーなど)グッズを景品としたクジです。絶対?多分?もしかしたら?オトクな企画です。ぜひチャレンジしてください。			

アミューズメントギャロップ

岐阜県高山市朝日町23－9　☎(0577) 35－1873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	2'14"10	ECL	アキラ ALL
2	バーチャファイター2	2'32"65	ZAP	PAI ALL
3	鉄拳2	2'50"36	SAT	平八 ALL
4	鉄拳2	3'51"61	GSB	NINA ALL
5	鉄拳2	5'12"06	GSB	キング ALL
6	鉄拳2	5'33"08	MRK	ROGER ALL
7				
8				
通信欄	ボムハイスコア！ 当店ではスコアラーを求めています。by ナムコミュージアムVol.2は買いだ！の店員B			

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎(058) 274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	80,516,510	A.I	28R
2	アルペンレーサー	1'26"768	KOH	T.T 初級
3	アルペンレーサー	1'38"497	T.A	T.T 中級
4	アルペンレーサー	2'01"232	A.K	T.T 上級
5	レイブレーサー	2'32"973	P·J	T.T 中級
6	レイブレーサー	3'18"986	LIX	T.T 上級
7	レイブレーサー	2'15"615	KI	T.T 最上級
8	鉄拳2	1'59"13	...	アンナ
通信欄	バーチャ2、毎週土曜日、地元勢対遠征組の試合で、大変盛り上がっています。皆様、是非、岐阜の「だいおう」に一度来てみてください。			

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎(0767) 72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO(リュウ)	2,073,500	Tバランス	1コインALL
2	ストリートファイターZERO(ダン)	1,235,400	Tバランス	1コインALL
3	ストリートファイターZERO(ソドム)	2,202,300	Tバランス	1コインALL 攻レベルのみ4
4	ストリートファイターZERO(ナッシュ)	1,660,300	Tバランス	1コインALL
5	ストリートファイターZERO(ローズ)	1,599,500	Tバランス	1コインALL
6	バーチャファイター2(アキラ)	15段	MUN	1コインALL
7	ストリートファイターZERO(チュンリー)	1,483,900	CDA	1コインALL
8	ザ・キングオブファイターズ'95(京、テリー、クラウン)	447,470	まだだ…まだ終わらんよ!!	1コインALL
通信欄	初心者向けジェフリー・古川で～す。対戦として楽しも～う VF2.1			

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第1ビル1F　☎(0584) 82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2	2'06"71	N.B	ALL ポール
2	鉄拳2	2'24"65	KAN	ALL ミシェール
3	超人学園ゴウカイザー	330,400	シャイアLOVE² ボールボーイAZ!	ALL 紫紅京介
4	豪血寺外伝	1,332,100	K-KON	ALL ポタと才蔵
5	ザ・キングオブファイターズ'95	348,630	T.ヒビ	ALL テリー・八神・クラーク
6	ストリートファイターZERO	1,479,400	モモンガ8(エイト)	ALL リュウ
7	マジカルドロップ	19,250	XTR	ステージ7まで
8	レイブレーサー	2'16"174	S.I	T.T MT
通信欄	全国制覇目前ルガールあまの率いるどすこい友の会と、当店店長公認謎の愛天使軍団が同盟を結成！もうこのどすこいパワーは誰にも止められない！さあ、君もふんどしをギュッとしめておたけびだあ、どすこ～～～い！ by 愛天使軍団ラブリーラブラブ男♡			

アミューズメントJ岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎(058) 247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1(通なし ジャッキー)	2'13"96	N.Y	1コインALL
2	バーチャファイター2.1(通なし ジャッキー)	2'47"56	N.Y	1コインALL
3	バーチャファイター2.0(通なし アキラ)	1'32"31	AXL	1コインALL
4	ストリートファイターZERO(通なし KEN)	1,846,400	K.O	1コインALL
5	鉄拳2(通なし ロウ)	2'23"70	IND	1コインALL
6	鉄拳2(通なし ロウ)	2'49"28	LAW	1コインALL
7				
8				
通信欄	格闘技、シューティング等、各種ゲームソフトを充実しています。岐阜にお越しの際は、是非、お立ち寄りください。			

ゲーマーハウス　ガンマ

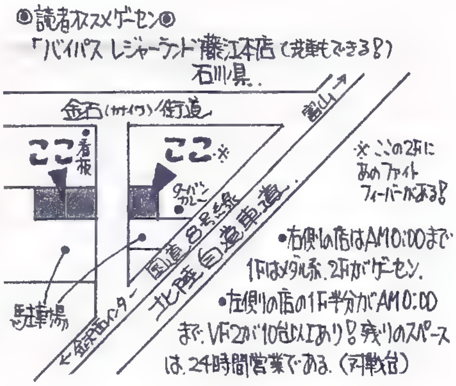
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハーチャファイター2.1（カゲ）	1′14″02	越中ノラックヒゲぬらりヒョン殺人事件，1	ALL
2	ステークスウィナー（キングクリムゾン）	13億7040万円	モミジポブ	ALL 13WIN
3	殿様の野望2（長宗我部　元親）	3,151,500	ヒゲの高校生　X 実義。Y・弓美子。H	ALL
4	パズルボブル2（ひとりでパズル）	214,138,660	これも立派なSTG!? OS－PARARAⓉ	ALL
5	ソロモンの鍵	10,497,954	京&庵&ルガール相手はもうイヤーン超マサ	ALL
6	怒	1,804,700	人間失格 大明神㋯	ALL
7	撃墜王	569,520	小野・中田ありがとう OS－YOSHI	7－1
8	ピンボール ワイプアウト	888,503,190	VFの乱入者待ってます。越中ホワイト。	
通信欄	ガンマでは対戦台が2組以上の場合、「隠しキャラ禁止台」を必ず設置しています。強キャラのみで寒くつまらない待ち2対戦をする奴も多少いますが真っ向勝負の熱い戦いがしたい方は是非御来店ください。P.S.　御堂（天馬）羽弓がんばれ!!　by　担当津川			

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4－10－20　☎（052）565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（㊟なし　ケン）	1,764,300	KEM	1コイン　ALL
2	ストリートファイターZERO（㊟なし　リュウ）	1,704,200	KEM	1コイン　ALL
3	あんかんべぇーだ～	614,040	HQM－"TMR" たごまる（本物）	1コイン　31面 シルバーホーク
4	鉄拳2	2′44″43	師勝のZZだよーん	1コイン　ALL PAVL
5	豪血寺外伝	1,196,600	ク、クララがぁ!! おおう!ブ　ルマだ	サイド（リーダー） アニー
6	ゼビウス	746,400	TERRADA改 SOO	1コイン　2回目 エリア13
7	マジカルドロップ	40,376	F・K－変な奴教徒－ モリソヴ　ア	プ　リエステス
8	レイブレーサー	2′16″551	SPP	最上級T.T MT CARⓇ
通信欄	最近、女性のお客さんがけっこう増えたんだなあと思う。それはコムテックが安心しプレイできるゲームセンターだからと思う。店員として心からうれしいです。P.S.　4Fにしてノート始めました。　影の店員!			



ゲームプラザNOKEYMER

大阪府堺市南花田町1－3－13ジョイント2ビル2F　☎（0722）21－8533

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（レイ）	2′03″13	GDSB－YOG	1C ALL
2	鉄拳2（ポール）	2′00″68	NOKEYMERの店員K君	以下　1C ALL
3	鉄拳2（ジュン）	2′44″26	今!95が熱い KILLER ㊗	
4	鉄拳2（ヨシミツ）	3′31″71	土ようの夜は強者ぞろい。	
5	鉄拳2（JACK－2）	2′40″40	堺で一番情報の早い店 NOKEYMER!	
6	鉄拳2（キング）	3′41″71	㋲　UKI	
7	鉄拳2（アーマーキング）	3′37″33	㋲WIKKY入院中おだいじに!	
8	鉄拳2（ワン）	2′28″68	パチンコのCRなんてくそくらえー!　K	
通信欄				

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー（初級）	2′17″505	Z..	T.T
2	レイブレーサー（中級）	2′33″559	E.O	T.T
3	レイブレーサー（上級）	3′18″267	RAM	T.T
4	レイブレーサー（最上級）	2′16″436	Z..	T.T
5	ザ・キングオブファイターズ'95	357,130	UCC	京、チン、庵、㊖ルガールに敗北
6	鉄拳2	2′47″70	KUR	1コインALL ジャック使用
7	ストリートファイターZERO	2,104,700	S.Y（東郷町一回転家族長男）	ソドム使用 1コインALL
8	ストライカーズ1945	1,189,500	あいつ	スピットファイア 2－4
通信欄	カプコン系列の当店では、秋の新作を続々と入荷予定! マーブルヒーローズ、19××、ロックマン、そのほか話題のゲームもバッチリ!　毎月ゲーム大会も実施　さあオレより強い奴に合いに来い!			

大野プレイランド

福井県大野市陽明町1－1401　☎（0779）65－5576

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン（ドラゴンズウィスパー）	546,470	MCE	3面 ㊟付
2	ステークスウィナー（ゼロファイター）	102,040	DR.－次回こそパーフェクトでGOかえん	10勝　1コイン ジャパンカップ
3	ザ・キングオブファイターズ'95（大門、舞、チン）	398,760	DR.－かえん	1コイン　ALL
4	ステークスウィナー（エスエスマッハ）	91,740	DR.－かえん	1コイン　ALL
5				
6				
7				
8				
通信欄	スコアラー急募!　現在、大野PLを率いる当代の皆様は格ゲーに夢中のため、我々OBが駆り出される始末。我こそは!と、名乗りを上げてくれい!!　P.S.今までこの欄にコメントがなくてとっても寂しいものがあったな……。			

JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋16－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（JACK－2）	2′33″38	MAX－C	1C ALL
2	鉄拳2（PAUL）	2′56″90	LUD	1C ALL
3	鉄拳2（ミシェール）	4′08″48	LUD	1C ALL
4	パズルボブル2（パズルモード）	150,976,560	FEV	1C ALL
5	バーチャコップ	512,485	ブーブーでしゅ。I・H	1C　3面死亡
6	F/A	急募中!!		
7	ストライカーズ1945	急募中!!		
8	達人王	急募中!!	Toknya様～♡	
通信欄	プレイヤーズノートの進行が最近早くなり常連一同大変よろこんでおります。イラストノートもありますので、みんなで気軽に遊びに来てくださいね!（RODE様、遠方からの御来店本当にありがとうございました）　by，ノート担当者の回し者SGN			

ゲームセンター・ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2（パズルモード）	154,687,730	SKM－地上絵㊫	ALL ACGKPW
2	パズルボブル2（対戦モード）	2,612,350	SKM－地上絵㊫	ALL ふつう
3	パルスター	1,077,260	RS	ALL 残×6
4	ザ・キングオブファイターズ'95	479,210	TKA	ALL P×21 イギリスチーム
5	上海　万里の長城（北京）	592,440	M・F・D ㊞	30面
6	プライマルレイジ（サウロン）	5,748,300	SKM－地上絵㊫	ALL
7	ステークスウィオー	89,690	SKM－地上絵㊫	ALL BC無 キングクリムゾン
8	湾岸戦争（上級）	8,743,900	NMR－ミッチー	ALL
通信欄	先月はVF2対戦大会に参加していただいた方々、ありがとうございました。他県からの参加者もおり、かなりのレベルだったと思われます。次回は鉄拳2対戦大会やりますので 鉄拳ジャンキーのみなさま、参加おねがいします。			

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パルスター㊟	1,444,950	VHS	ALL 15万点そんした
2	天外魔境真伝	21,897,600	BCG	ALL 綱手
3	レイブレーサー（DX）	2′33″291	旅行中㋟	中級　8月14日のタイム
4	レイブレーサー（DX）	2′17″508	海ちゃんスキスキ K.TAKANO	最上級　T.T.
5	アルペンレーサー	1′27″484	TV.啓記	中級レースモード
6	豪血寺外伝	1,170,300	愛車はカローラII!! 普通免許を持つ男㊙	ALL 金田郎、クララ
7	エアーコンバット22（ドッグファイト）	975,279	光狼CAN わ～いカンストだ!!	ALLバルカン F14　残60秒
8	ツインビーヤッホー!（ノーマル㊟）	7,031,700	光狼CAN え～ん永パあるの?	ALL　別ボタン ためぶんしん
通信欄	10月8日、KOF95大会優勝は（皇屋町、河合君、中川君）本家野性山田かん流エテ吉バスターズチームでした。おめでとう!担当より、先々月のスコアで日付の関係上、レイブレーサー中級の記入がされていませんでした。旅行中㋟さんもうしわけないです。			

アミューズメントワールドモモI・II

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バイパーフェイズワン（NEW Ver）	11,157,776	AGF	（1P） ALL（連付き）
2	首領蜂	32,344,670	JaupTuSSV.R	（Bタイプ） ALL（連付き）
3	超人学園ゴウカイザー	275,400	碧流	（ゴウカイザー） ラストボス
4	豪血寺外伝	1,214,000	ZAP	（リュート、大山） ALL
5	鉄拳2	2′39″15	生タマゴ大王河合（K－ZAN）	（JUN） ALL
6	ストリートファイターZERO	1,735,400	MTB	（ソドム） ALL
7	ロックマン　ザ・パワーバトル（スコア）	457,600	ZAP	（ブルース） ALL
8	ロックマン　ザ・パワーバトル（タイム）	4′10″53	ZAP	（ブルース） ALL
通信欄	シューティングハイスコアラー様のために、シンクロ連射装置を付けました。「モモ」で、ハイスコアを、狙ってみませんか? SNK、カプコンの新作なら、当店、アミューズメントワールドモモに、おまかせを。一度、遊びに来てください♡			

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2（ポール）	2′17″96	「脇君、きみなー!」byキトウカナメ	ALL
2	バーチャファイター2（ラウ）	1′20″88	Mrながおは大忙がし BYニセへきる支部長	ALL
3	セガラリーチャンピオンシップ（チャンピオンシップ）	3′21″25	ミソシルラッキー	セリカMT
4	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′15″58	忍	セリカMT
5	セガラリーチャンピオンシップ（初級）	2′44″80	ミソシルラリー	セリカMT
6	バーチャストライカー（メキシコ）	+25	トウカイタロウ	ALL
7	極上パロディウス（こいつ）	3,744,300	出張屋－DNA 堀丸地獄のカゲ使い	ALL、運なし
8	ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,157,900	穴ウメ、穴ウメ。	2－4、連付き
通信欄	格闘ゲーの対戦に自信のある方、当店でレベルの高い（と思われる）時間帯はPM9：00以降ですので、これに合わせて来店してください。ただし、チキンはお断りです。			

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO（ケン）	1,800,900	TN左衛門	ALLクリア ダンあり
2	豪血寺外伝（チャック・アンジェラ）	1,328,700	RAG	ノークリア
3	パズルボブル2	324,949,050	DCC－AGAS－KACⓅ	ALL BEHLQW
4	ロックマン　ザ・パワーバトル（ロックマン1,2）（ロックマン）	380,400	真須美之E.T!	ALL
5	湾岸戦争（上級任務）	9,933,900	あんまりスコア高くなくてゴメン、E.T!	ALL 残2
6	ダライアス外伝	9,326,430	ナイス誤植!AGらS変な奴教団変態教祖	一応ノーミス ABDHLQV
7	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ，マイケル）	214m63	さすが大西!NBLA－AGGS－DOHⓈ	サビている……。全　まで2万倍?
8	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャー）	35個	次号も奇態♡ F・K－モリソヴァ	ノルマクリア! 4P側　ソフィア
通信欄	今月からモーニングサービスシステムやサービス台（100円2play）等始めました★小さいながらもパワーあるゲーセンをめざし頑張ってます!!ハイスコア3、イラスト、どーんと来てくんなまし!!ゲーム大会もやってまス★　by対戦者求ムバイトうさぎ山（超ヘボ）			

トイドールおかもと

島根県出雲市若葉町259－1　デパートパラオ内　☎（0853）23－6620

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO （ソドム）	3,720,100	JWP キューティー最強	ALL P×16　最高!!
2	ストリートファイターZERO （ナッシュ）	2,020,200	T・I 淡いタコツ	P×12　ALL まだまだ!!
3	ニンジャコマンド （タイガー）	1,700,100	深津渉（サザナミン） マントー卒業	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト （フウマ）	11,250,100	玉木利明　ジャンキー 3年6組9番	ALL
5	風雲黙示録 （ハヤテ）	677,400	S・M(今、最強のシ シにいどむ)ウォー!!	ALL
6	ザ・キングオブファイターズ'95 （ルガール・ボンゲ・チャン）	400,970	T・I BTボム 炎のタコツ	ALL
7	超人学園ゴウカイザ （ハトルマスター神龍）	211,500	S・M(今、最強のケ ンにいどむ)ウォー!	6人目
8	バルスター	273,710	KWP　キューティー 鈴木様、最高ッス!!	3面

通信欄
宮本健治君、風雲黙示録大会、優勝おめでとう!!
板倉保君、ニンジャコマンド一得点大会、優勝おめでとう!!
宮本翔平君、リーグボーリング大会優勝おめでとう!!
坂根康夫君、鉄拳2大会、優勝おめでとう!!

アミューズメントキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町7－4　☎（082）246－0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロックマン　ザ・パワーバトル	3′48″50	Y.I	ロックマン7 ALL
2	ロックマン　ザ・パワーバトル	534,700	よしりん	ロックマン7 ALL
3	ステークスウィナー	11億2,900万円	Y.I	キングクリムゾン 11勝/ALL
4	アウトフォクシーズ	14,000,000	ZGM	ダニー&デミ ALL
5	鉄拳2	2,43″98	K.K	ポール使用 ALL
6	鉄拳2	3′08″25	H.H アレックスもやるよ	JACK 2使用 ALL
7	アルペンレーサー	1′26″401	ZQM	レース/初級 ALL
8	ストリートファイターZERO	1,654,600	ZQM	KEN使用 ALL

通信欄
ゲーメストお問い合わせと沢山のご参加をありがとうございます。各社新機種入荷中です。また秋のサービスとしてぷよぷよ通対戦台1ゲーム10円です。（対戦者求む！）客数増加のためスタッフ募集中です。明朗活発で体力に自信のある正直な方お待ちしております。

ゲームプラザ　アミュー。

兵庫県西宮市松籟荘7－5竹林ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 （P－51）	1,517,000	K.K	2－6ボス
2	ストライカーズ1945 （ゼロ）	1,183,500	K.K	2－3
3	バルスター	1,131,700	さみあ	ALL （ノーミス）
4	豪血寺外伝 （お梅）	1,537,900	へきリスト3188	ALL
5	ストリートファイターZERO （リュウ）	1,961,500	JRA－ TETSU	ALL
6	ストリートファイターZERO （ゴウキ）	1,813,900	JRA－ TETSU	ALL
7	首領蜂 （タイプA）	29,668,8 0	EL 2	2　5ハチ
8	エリア88 （F－20）	1,714,580	GO.	連付ALL 永パなし

通信欄
ちょっとだけレゲー入荷しました。（サラマンダ、エリア88）サラマンダは、2がでる前に、1度やってみるのもおもしろいのでは!?（これが載る頃にはなくなったりして（笑）
ハイスコアラー募集中!!

アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15　☎（0878）33－3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バルスター(連)(必)	5,067,090	RBN－VTA AYA!	ALL ALL(P)
2	ストリートファイターZERO （ケン）(連)(必)	3,093,400	EXC－S.O!!	P×4 ALL
3	鉄拳2（キング）(必)	1′39″93	GXⅢ－R.S	ALL
4	鉄拳2（アレックス）	2′19″48	PPO	GIVE－UP
5	ドラゴンバスター(必)	9,999,990＋α	松本人志	ALL 残1
6	クレヨンしんちゃん オラと遊ぼ	2,133,000	F.O.T.G－どぶ	
7				
8				

通信欄

プレイランド　ミッキー

広島県広島市東区若草町5－3　☎（082）264－6931

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	将棋の達人	二五二手	ADKの社員には 負けん!	二人抜きプレイ ヤー飛車角落ち
2	ハットトリックヒーロー	13	MAXふじもと	6ステージ
3	ストリートファイターZERO （ケン）	1,409,600	多田　美幸	ALL
4	ステークスウィナー （ゼロファイター）	108,290	逆げ馬で差し あんこぱん	ALL 10勝
5	鉄拳2 （アーマーキング）	7′35″20	佐伯　祥二	ALL
6	雷　電DX （上級）	7,109,050	大学院合格記念 XRX－いしはらくん	3－2　(連)付き 2P側
7	ロックマン　ザ・パワーバトル （ロックマン）	243,500	永松　恵介	コース1～2 最終面
8	パズルボブル2	5,079,150	佐々木　淳一郎	8R

通信欄
中間試験もせまってまいりましたが、みな様いかがおすごしでしょうか。気候も良くなり、少々寒いくらいの今日このごろですが、店の中は、子供達のおかげで、まだ暑いくらいです。子供たちの笑顔が心の支えになっている、秋だにゃあ。　遊ぶ店員

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー （初級T.T.）	2′15′887	RR研－ (国)AKD(八)	
2	レイブレーサ （中級T.T.）	2′32″369	RR研 (国)AKD(八)	
3	レイブレーサー （上級T.T.）	3′16″467	RR研－ (国)AKD(八)	
4	レイブレーサー （最上級T.T.）	1′58″504	RR研－ (国)AKD(八)	
5	ステークスウィナー	13億6,890万円	じいざす& S(－)1　N(八)	ビーサイレント
6				
7				
8				

通信欄

ゲームえの木

高知県高知市旭町3－100－3　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	74,378,070	この号がでるころには 2億はいってるJOJ	ALL パズルモード
2	パズルボブル2	61,600,190	ムナカタコーチ	ALL パズルモード
3	ストリートファイターZERO	1,261,000	くっそ～(必)ボタン 付けてやるぜ!(ひ)	ALL ソドム　無し
4	鉄拳2	2′57″35	だれ?名のり出て ほしい!・PKQ	ALL ミシェール
5	鉄拳2	3′00″12	パピッチ佐野	ALL キング
6				
7	湾岸戦争		入荷 ハマった…(ひ)	スコア募集
8	ロックマン　ザ・パワーバトル		入荷	スコア募集

通信欄
最近、シューティングゲームが多く入荷されるようになりました。格闘ヤローの多いえの木ですが、熱いシューターの方の御来店お待ちしています。スコアを出された方、遠慮なく店員に言ってください。
進め対戦ぱずるだまが楽しみな(ひ)

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	インディ500 （インディ500）	2′28″038	YER	完走
2	インディ500 （ハイランドレースウェイ）	2′28″034	AHO	完走
3	インディ500 （ベイサイドストリート）	3′04″335	TEN	完走
4	ザ・キングオブファイターズ'95 （ビリー・影二・京）	638,410	DEE	1コインALL
5	鉄拳2 （吉光）	2′20″16	DAL	1コインALL
6	鉄拳2 （キング）	3′00″90	DCC	1コインALL
7	セガラリーチャンピオンシップ	3′17″62	AHO	完走
8	スポーツフィッシング2	847.3kg	ODA	カジキ （マリーン）

通信欄
スポーツフィッシング2の大物狙いは燃えるぞ。ゲームの苦手な人でも運とお金があればハイスコアが出せます。みんな松方弘樹の気分になって化物カジキを釣り上げよう。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	5,148,300	SCORPION－ PNT－KEI	ソドム　ALL ダン出現　大甘台
2	ストリートファイターZERO	4,696,700	SCORPION－ GBR－KAA	ケン　ALL ダン出現　大甘台
3	ストリートファイターZERO	4,599,100	SCORPION－ PNT－KEI	リュウ　ALL ダン出現　大甘台
4	サイバーボッツ	707,900	SCORPION－ PNT－KEI	ヘリオン　ALL ついになくなった
5	ザ・キングオブファイターズ'95	516,930	SCORPION－ GBR－KAA	リョウ　ロバート 京　ALL
6	パズルボブル2	234,265,640	SCORPION－ PNT－KEI	ひとりでパズル ALL
7	バルスター	391,380	AKF－11	ステージ1～4
8	鉄拳2	2′30″30	KEN	キング　ALL

通信欄
10月7日より、営業時間が午前10時から午後11時となりました。ストZEROはレベル1、攻勢力3。タイマー1での得点です。とにかく、スコアラー募集中！腕におぼえのある人は当店で挑戦してみてください。女性ゲーマー大歓迎！　by　スタッフ一同

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町1－2－29　☎（0898）31－8655（代表）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	153,395,800	MDI	1コイン　ALL Wゾーン
2	パズルボブル2	142,996,870	MDI	1コイン　ALL ?ゾーン
3	ステークスウィナー （キングクリムゾン）	10億8390万円	アキラ	10勝 新居浜店
4	ステークスウィナー （エーロビート）	10億3990万円	アマギン生きかえら せボケ!!　チオ	1コイン　ALL 9勝　凱旋門賞
5	鉄拳2 （ロジャー）	3′11″35	姫屋の世直おしん 永田和正	1コイン　ALL
6	バーチャファイター2.1		対戦台にあります。 対戦しよーぜ!!	もっとVF2を しようねの会
7	ストライカーズ1945		点出ないっす だれか点出して	おねがいっす
8	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	超新作	SNKの新作 入荷しているはず	スコアラー 募集中だ!!

通信欄
SP斬紅郎無双剣、マーヴルSヒーローズ、鉄拳2新バージョンが入荷してるはずです。VF2の対戦台は100円2プレイ3本勝負になりました。愛媛のバーチャジャンキーの人たち、対戦しましょう。今治はマチが多い。チキンバスターズヘルプ　by　店員サラ

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B　☎（0857）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO （ダン）	1,703,000	だん吉	1コインALL
2	パズルボブル2	59,487,840	BEE	27面まで
3	エレベーターアクションリターンズ （イーディ）	999,900＋α	SEJ	ラス面
4	上海　万里の長城	450,800	C21	北京　23面まで
5	ドラグーンマイト	1,204,500	IMF	ALL ジャオウ使用
6	中国龍	15,993	ALF	2－3まで
7	鉄拳2	4′04″38	BAK 4分切れるにゃ	ペク使用
8	鉄拳2	3′20″81	NOR 遅いスコアでスマン…	ポール使用

通信欄

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－18　FANIQビルB1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	22,226,080	杉原	パズルモード
2	鉄拳2	3′02″98	JOH	LOW
3	豪血寺外伝	1,306,700	大月　NORIO	クララ、クララ
4	ストリートファイターZERO	1,943,300	Sin	SODOM 1CALL
5	ザ・キングオブファイターズ'95	437,180	AAA	1CALL
6	マジカルドロップ	55,280	RYO	
7	ヴァンパイアハンター	1,656,200	龍	ビシャモン
8	パズルボブル2	168,421,020	D.S.K－BAD	パズルモード 1CALL

通信欄
毎月第二土曜日は、スーパーパンキーズ　ゲーム大会の日！参加チケットをカウンターにておわたしします。大会2位の賞品は優勝者以外の参加者の中よりクジ引きで決定するようになりましたのでどんどん参加してください。（大会の参加費はもちろん無料です）

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (スピット　ファイア)	1,210,000	ESPⅡ	1C 2－4 ㊜
2	ストライカーズ1945 (震電)	1,081,700	ESPⅡ	1C 2－3 ㊜
3	グラディウスⅢ (B.F)	649,370	EGG	1C 2－2 ㊜
4	天外魔境真伝 (八雲)	4,711,900	SKY	1C ALL
5	パルスター	1,010,970	EGG	1C ALL ノーミス ㊜
6	P 47 ACES	2,518,550	ビビビビビビビビビビ ⒺP	1C ALL 1ミス ㊜
7	将棋の達人	5段	S・Y　将棋・陸上・ゲームの達人	2人抜き
8	ステークスウィナー	ただ今 ハイスコア募集中!!		
通信欄	「食べて」「飲んで（もちろんジュース）」「話しをして」「ゲームをして」「毎日楽しいWINGCLLBです。あなたも、ぜひぜひ来てみてネ。ゲーム大会も毎月第4日曜日にワイワイ、ガヤガヤ楽しくやってます。参加者募集中☆☆☆			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,450,500	CIS	春麗　1CALL
2	ストリートファイターZERO	1,434,500	CIS	ケン　1CALL
3	パズルボブル2	77,196,680	MUT	1CALL
4	パズルボブル2	62,415,040	H・K	1CALL
5	鉄拳2	3′33″51	H・S	KING 1CALL
6	鉄拳2	4′05′88	T・T	PAVL 1CALL
7	パルスター	1,150,500	ALP	1CALL (ノーミス)
8	マーヴル・スーパーヒーローズ		ハイスコア募集中	
通信欄	ハイスコアボードを書きかえました。皆さんも申請よろしくおねがいします。 毎月ゲーム大会を行いますので、参加してください。 スコア担当　K・HASHITOMO			

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳2 (ポール)	4′10″38	フランケンシュタイナー	ALL G掲載!"8回"
2	ストリートファイターZERO (ケン)	2,250,600	フランケンシュタイナー	ALL G掲載!"9回"
3	ストリートファイターZERO (リュウ)	2,168,500	極(きわめ)	ALL G掲載!"8回"
4	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、人神、ケンスウ)	507,690	フランケンシュタイナー	ALL G掲載."10回"
5	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、リョウ、ケンスウ)	459,240	SLEⅢ世	ALL G掲載!"3回"
6	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、ラルフ、ケンスウ)	451,770	コルテス	ALL G掲載!"6回"
7	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、テリー、キム)	425,200	テリーⅢ世	ALL G掲載"2回"
8	ザ・キングオブファイターズ'95 (京、テリー、人神)	406,680	人雲Ⅱ世	ALL G掲載!初登場!
通信欄	9／23ストZERO決戦!優勝はF・シュタイナー（アドン）のG12連覇!10月はデュークオープン10周年イベント!KOF（チーム&シングル）W大会を開催!KOF部門、3冠王（チーム、シングル、オリジナル）のF・シュタイナーを果たして倒せるか!			

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－4　皆春プラザ　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (リュウ)	1,678,200	宮村優子が好きな B－rogくん.	ALL
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1,924,800	大谷青江が好きな B－rogくん!	ALL
3	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,289,700	鈴木真仁が好きな B－rogくん!	ALL
4	ストリートファイターZERO (春麗)	1,685,500	椎名へきるが好きな B－rogくん!	ALL
5	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	1,853,600	吉田古奈美が好きな B－rogくん!	ALL
6	レイブレーサー (中級T.T.)	2′32″906	LEON LEE MIC	MT
7	レイブレーサー (最上級T.T.)	2′15″944	海男　MIC	MT
8	バーチャファイター2 (第3回大会)	参加有難うございました	優勝ホワイトウルフ 2位ぷよXあきら	3位 公務員パイ
通信欄	VF2大会は鹿児島軍団がワンツーを決めました。VF25人一組の団体戦を行います。日時等は店頭もしくは電話にてお問い合わせください。県外の方大歓迎!根性と体力とVF2にかける情熱のある九州・中国・四国地方の方待ってます。（本当に来るかな?）。			

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 ㊜	1,683,000	N・E	1C（2－8） P－51　使用
2	ストライカーズ1945 ㊜	1,156,600	ANA	1C（2－3） P－38　使用
3	ストライカーズ1945 ㊜	1,073,400	ANA	1C（2－3） 震電J7　使用
4	パルスター㊜	1,080,170	JEMINI	1C ALL
5	首領蜂㊜	12,069,850	GMC.D帰ってこいFlying－Pai	1C（2－2） Type B
6	上海　万里の長城	694,620	にーちゃん(JMN)	北京モード 1C（23面）
7				
8				
通信欄	10月中旬に店内の模様かえをしました。お客様に満足できる空間作りをしておりますので、是非御来店をください。 p.s. スコアー申請が少ないぞ～!気合いを入れてみんな、スコアーを出してくれ～!!			

GAME STREET

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (連、必なしローズ)	1,236,400	藤崎　凪	1CALL ダンで1ミス
2	ザ・キングオブファイターズ'95 (連、必なし)	548,150	草薙　京命	1CALL 八神も・・・。
3	ストライカーズ1945 (連なし、スピットファイア)	947,700	KMD	2－1で死亡
4	ストライカーズ1945 (連なし、P51ムスタング)	874,400	正義の人IWA	2－1で死亡
5	ストライカーズ1945 (連なし、P38ライトニング)	846,000	KMD	2－1で死亡
6	パズルボブル2	10,226,580	鴨田	パズルモード R14で死亡
7	ステークスウィナー (連なし、ビーサイレント)	126,590	同級生発売遅れて悲しいZAN	1CALL 12勝
8	鉄拳2 (連、必なし、JACK－2)	3′50″88	ハンガーJOE	1CALL
通信欄	最近またもや、シューティング層が増えてきました。ストライカーズ1945を1周クリアする人も増えてきました。続々と新製品も入荷中です。ぜひ、一度ご来店ください。			

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(Bタイプ)	26,118,410	PAN－FTC	1コイン　ALL 残×0
2	ザ・キングオブファイターズ'95 (テリー、リョウコ、ロバート)	510,590	UNE	1コイン　ALL チームエディット
3	パルスター	1,139,260	M.M あと12万	1コイン　ALL 残×4
4	餓狼伝説3	2,230,400	UNE	1コイン　ALL テリー使用
5	ヴァンパイアハンター	2,423,000	UNE	1コイン　ALL モリガン使用
6				
7				
8				
通信欄	店名が「ハナⅡ」になっておりました。申しわけございませんでした。 ハイスコア担当より			

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (リュウ)	2,502,500	MUGEN	ALL
2	ストリートファイターZERO (ケン)	2,556,800	MUGEN	ALL
3	ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,119,500	MUGEN	ALL
4	ストリートファイターZERO (ダン)	1,815,200	おヒーさん	ALL
5	ストリートファイターZERO (ローズ)	1,741,600	フリコミ天使 によしお君	ALL
6	ストリートファイターZERO (サガット)	1,705,600	MAD氏送ったかな? [illegible]	ALL
7	ザ・キングオブファイターズ'95 (テリー、リョウ、いおりん)	410,410	MUGEN	ALL
8	豪血寺外伝 (才蔵・クララ)	2,693,400	XYZ	ALL
通信欄	月に1回ずつ「ティンクル・サニーバトル」というミニゲーム大会行なわれるようになりました。ホワイトボードも付きました。あとはスコアというわけでスコアラー様お待ちしております。あ、大会は第2金曜夜と第3土曜夕方です。みんな来てね!　by：ぢょに			

フリータイム

徳島県徳島市龍屋町2－15－2　☎（0886）23－4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO (ソドム)	1,994,200	SOH	ST.9ALL
2	ストリートファイターZERO (ケン)	1,985,100	XYZ	ST.9ALL
3	ストリートファイターZERO (ナッシュ)	1,382,600	DCW－KTW	ST.9ALL
4	パズルボブル2 (ノーマルパズルモード)	191,697,430	DSK－BAD	ALL Wゾーンクリア
5	パズルボブル2 (V.S.COM)	11,852,910	江ノ浦GAY	ALL むずかしいモード
6	極上パロディウス (こいつ)	2,597,500	FLGS－KLK	ST.8　連付き (スペシャル面)
7	エイリアンVSプレデター (リン)	4,317,600	RYU	ALL　連付き
8	エイリアンVSプレデター (プレデターウォリアー)	4,282,300	SOH	ALL　連付き
通信欄	最近この店ではシューティングとコミュニケーションノートが盛り上がっています、エリア88、達人王、レイフォースはまだあります。グラⅡ、ガイアポリスはもうありません。			

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

1月7日(日)

を予定しています。

次回は合併号のため締切日に注意してください。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある!とか、こんなゲームが置いてあるよ!等、簡単な紹介もOK!地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　新声社ゲーメスト「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

インフォメーション

うーん季節はすでに「Xマスケーキ＆年賀状ご予約」だったのか〜。時の流れのなんたる早さ。この分じゃ来月あたりこの欄に「祝！新入学＆ご卒業」って書かなきゃなんないんじゃない!?時の過ぎゆくままにってか。パパどこいった。

デュラルはどーなの!? VFアニメのアフレコルポ!!



▶豪華メンツが揃ってます。

お待た！

アニメ「バーチャファイター」のアフレコを取材してきました。では10月13日、東京は東北新社での取材の模様をどうぞ。

この日の出席者は三木真一郎(アキラ)、松井菜桜子（パイ）、松本保典（ジャッキー）、岡本麻弥（サラ）、千葉繁（ラウ、ナレーション）の各氏、そしてVFの生みの親・セガAM2研の鈴木裕氏。

皆さん終始にこやかな中に、セガスタッフ、取材陣とビデオクルーなど、スタジオ周辺が思わぬ大人数になってしまったからか、ちょっぴり緊張されてたかも……。

さて、お話をうかがうと晶役・三木さんはサターンユーザーでもあるVF好き!?

「VFは2からやってるんですが……晶って技のコマンドが難しくて入らないんですよ。たまにジャッキーとか使うと簡単だし派手でいいなあって」と笑ってました。アニメ版はアニメならではのVFにしたいとのこと。



▶三木さんと松井さんのトークはおもしろいぞ。

また、パイ役・松井さんはオーディションでのエピソードどおりに明るい人。

「『秘技・燕青拳っ！』ってバカでかい声で言ったらスタッフに大笑いされて…マイク壊ちゃうよって」

パイ役を可愛く素敵に演じたい、とのことです。

この日はレンタル＆セル用ビデオ（近日発売　1巻4話収録）のおまけ用部分も撮影されていました。声優さんと鈴木裕氏がVFについておしゃべりするというもの。このおまけは各巻に付くので、予定としては声優さんのみならずセガAM2研の人たちも出演する予定とか。こちらのほうも楽しみです。



▶左から松本、岡本、三木、鈴木、松井、千葉、田中各氏。

さてさて。現在はVFシリーズのキャラクターグッズなどもプロデュースしているという鈴木裕氏。

「アニメ版ではなによりもVFの築いた世界観を大切にしてます。現在アニメではキャラクターの背景やイメージなどをチェックしてるんです」と話していました。

自分の子供とでもいうべきVFキャラの声を演じる声優さんたちに囲まれての鈴木氏のとってもうれしそうな顔が印象的でした。

1日でも早くと発売が待たれる「VF3」を含め、大きく広がるバーチャファイターの世界。これからもまだまだバーチャジャンキーからは抜けられないってカンジですね。

今回のアフレコルポでプレゼントがあります。詳しくはプレゼントコーナーをごらんください。

★ジョイポリスとガルボで過ごすクリスマス★

今年もやってきましたですよ。クリスマスシーズンですよ。僕らのクリスマス「横浜ジョイポリス」と「市川ガルボ」のイベントを紹介しちゃいましょう。

まずはジョイポリスから。横文字で攻める

●RACING MANIA '95 THE TEAM BATTLE KIRIN JIVE CUP

前夜祭　12月23日　15：00〜17：00

全国大会　12月24日　12：00〜15：00

だ〜。これはみんなも知ってる現在展開中のレースゲームイベントのこと。「インディ500」「セガラリー・チャンピオンシップ」「デイトナUSA」を使った2人1組のチーム制ゲーム大会なんだけど、このイベントの全国大会決勝を横浜ジョイポリスにて行うもの。その華麗なドライビングテクにキミも酔え！　当日のギャラリーを大募集中だぞ。そして

●コスプレダンスパーティー

12月23日　11：00〜

にはセガお薦めのめろんちゃん、まろんちゃん、ぴとらちゃんといったコスプレイヤーも参加、また

●ゴジラ対デストロイアショー

12月23日　13：00〜15：00

は予告篇の上映を含め、サターンソフト「ゴジラVSデストロイア」のゲーム大会、ゴジラのクイズ大会ほか、ゴジラと写真が撮れる記念撮影タイムもあるぞ。さらに

●セガサターン・キャラバン

12月23日

1回目　10：00〜12：00

於エントランス前広場

2回目

17：00〜20：00

於ジョイポリス館内

では、サターン版「バーチャコップ」「VF2」「セガラリー」のゲーム大会や新作ソフト体験・情報コーナーなど盛りだくさん。

最後に、ジョイポリスでのハガキで応募する、総額1000万円以上というプレゼント企画(応募は12月10日まで)。

●セガ・サンクス豪華プレゼントキャンペーン大抽選会

12月24日

17：00〜19：00

も開催！見逃せません。

一方、市川ガルボでも

●ゴジラ対デストロイアショー

12月2・3日

13：00〜15：00

●セガサターンキャラバン

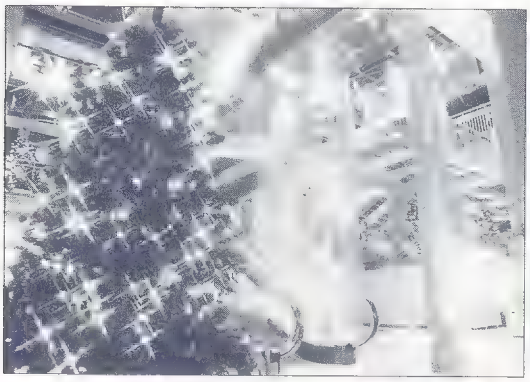
12月24日　13：00〜16：00

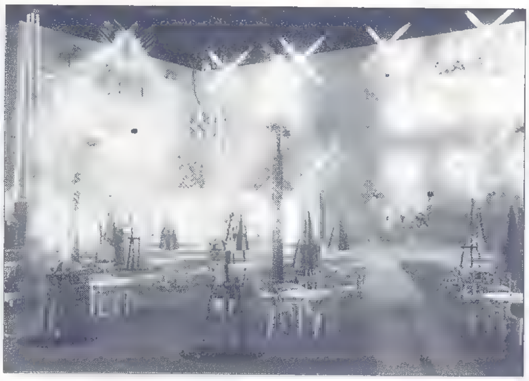
●サンタに挑戦！サンタの三択クイズ

11月23日〜12月24日

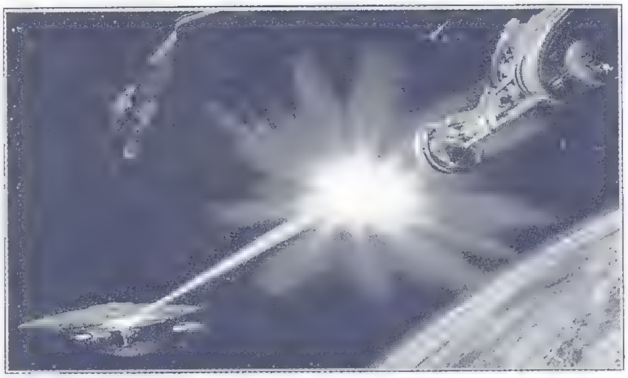
など続々開催予定なのだ。

キレイなイルミネーションに飾られた「横浜ジョイポリス」と「市川ガルボ」で今年のクリスマスの思い出はバッチリ！っていうかチリバツってカンジだねっ。





最新SFXに目をみはれ! 映画「ジェネレーションズ」イベントだ



航宙日誌1995・10月25日。我々エンタープライズ号は、東京のある地を訪れた。代々木アニメーション学院が協賛する、映画「ジェネレーションズ」のイベントを取材するためだ。

詳しく説明すると「ジェネレーションズ」とは映画スタートレックシリーズの最新作。半年くらい前までTVでも「新・スタートレック」として放送していたので知っている人も多いと思う。

さて、24世紀の未来。エイリアン、アンドロイド、エスパー、サイボーグ、そして地球人を乗せた惑星探査船エンタープライズD。未知の世界で彼らが出会う冒険とは……?

さらに今作では旧スタートレックからカーク艦長らが出演。シリーズのファンにも、初めて観る人にも楽しめる内容になっている。

はてさて、この日のイベントでは「ジェネレーションズ」の試写会を含め、全3部構成で進められた。

最初に伊集院光とアニメ監督の今川泰宏両氏によるトークショー。SFXにも造詣が深い今川&爆笑トークの伊集院に、これはまさに会場に来た人だけのお楽しみ、といったところ。

また、SFX映像予告編ダイジェスト上映という企画もあり、「ET」から「バック・トゥザ・フューチャー3」、最新SFX映画「光る眼」までの予告篇が次々と上映されたのだ。「ジェネレーションズ」を観ればわかるとおり、昨今のSFX技術の進歩には目をみはるばかり。ちなみに代々木アニメーション学院にはSFX特撮科というのがあるそうだ。

そういうわけで、我々連邦宇宙軍USSエンタープライズは取材を終え、次なる航海に出ようと思う。さらなる冒険に出会う時、またお目にかかろう。

コンテストの告知だよ!!

「マルチメディア・アーティスト・オーディション'96」の季節がやってきたぞ。

このコンテスト、個人でマルチメディア作品を制作する人たちのためのもので、コンピュータをプラットフォームとしたFD、MO、CD-ROM、PDなどのデジタルメディア作品を募集するもの。形態やジャンル、プロアマを問わず、WINDOWS、マッキントッシュからプレイステーションまでのあらゆるデジタルメディアタイトルを募集しているのだ。

入選作品は出版物やCD-ROMとして商品化される予定。なんと、夢への階段一足跳びってカンジじゃないですか。しかしOH!しかし、締め切りは11月30日までなのだ。心当たりのある人はさぁ、急げ!

くわしくは左記に問い合わせてほしい。

問い合わせ
(株)リットーミュージック
03(5213)6278

「KOF'94外伝」鷹岬 諒先生のサインはV!



うお〜っ!
コミゲ連載中の「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝」の第3巻が11月25日(土)に550円で発売されるんじゃあ!

うお〜、作者はおなじみ鷹岬諒先生。みな、お見知りおきのことと思う。

なんとじゃ、今回はその鷹岬先生のサイン会のお知らせをお届けする。う〜む。みんなインフォメ見てくれよ。サイン会情報はバッチリじゃん。日時といったら11月26日の日曜日。場所はこちらもおなじみ、東京は神保町の書泉ブックマート3Fじゃあ。

毎回報告してる作家サイン会のように、今回もきっと大盛況になるであろう。んで、ブックマートさんでは11月19日から3Fにおいて整理券を配るそうじゃ。配布→即入手せよ。

とまれ、詳しいことは直接お店に聞いてほしい。

書泉ブックマート
03(3294)0011
なのじゃあ〜!

12月15日号プレゼント

締め切り
12月14日
ハガキ
160ページ
発表
2月29日号

プレゼント必勝法第2弾、欲しいプレゼント番号はしっかり書くこと。商品名より番号をしっかり書いてほしい！これ絶対ね。

セタ提供

①スーパーリアル麻雀PV
ビジュアルライブラリー１巻
②スーパーリアル麻雀
グラフィティ発売記念テレカ

まだまだゲーセンではお馴染みのスーパーリアル麻雀PVのビジュアルライブラリー１巻ミズキちゃん編と今度発売されるグラフィカルの発売記念のテレカをあげちゃうぞ！
脱ぎゲーファンの君なら絶対欲しいよね。特にライブラリーは手に入れるとしたらもうこの機会っきゃないぞ！

30名様







3名様

カプコン提供

③ストリートファイターII
シリーズアナログウォッチ

ZEROも大人気カプコンストIIシリーズのアナログウォッチだ！種類は8種類だけど何が当たるかは神のみぞ知るって感じかな？これなら学校につけていってもOKだね。友達にもばかうけ間違いなし！

16名様



ムービック提供

⑦ヴァンパイアハンター
ステッカーセット
⑧おめん・タトゥーシール



各5名様

ムービックさんからヴァンパイアハンター商品をたくさんもらったよ。今回プレゼントするのはステッカーのセットとおめん・タトゥーシールだよ。編集部のゆかいな仲間たちが大喜びの逸品さ！アニメイトなどでも販売してるので当たらなかった人は見に行ってみよう！

セガ・エンタープライゼス提供

④バーチャファイター
アニメ声優サイン色紙
⑤サインポートレート
⑥アニメ告知ポスター

好評放映中のバーチャファイターだけどインフォメのリポート記事は読んでくれたかな？アニメバーチャ声優の寄せ書きサイン色紙とサラの声担当の岡本麻弥さんのサイン入りポートレートを各１名様。アニメ放映告知ポスターを20名様。トリプルでドカンとあげちゃおう！



20名様



各1名様



10月15日号プレゼント当選者発表

バーチャファイターキーホルダー
ジェフリー
江口 真君 東京都
高橋健次君 和歌山県
バイ
渋谷義郎君 神奈川県
小河琴音さん 静岡県
サラ
宮川貴世さん 埼玉県
砂田美栄さん 長野県
ウルフ
安藤理恵さん 鹿児島県
村岡洋平君 埼玉県
ラウ
松井利篤君 愛知県
柴田太郎君 大阪府
カゲ
古川俊太郎君 東京都
小山田哲弥君 埼玉県
アキラ
吉野 忍君 徳島県
相原隆宏君 徳島県
ジャッキー
沢井祐輝君 愛知県
野村 淑さん 京都府
カプコンノートセット
佐藤謙太郎君 新潟県
御館宣子さん 千葉県
望月和貴君 東京都
三浦 悟君 岐阜県
新田洋介君 栃木県
KOF'95パンフレット
安田昌浩君 愛知県
風間英里子さん 神奈川県
浅野祐加子さん 宮城県
増田一美さん 神奈川県
三島 竜君 鳥取県
中島由希子さん 大阪府
結城俊政君 栃木県
細見真紀さん 千葉県
栗田雅史君 宮城県
嶋野祥吾君 東京都
豪血寺一族外伝ポスター
片桐靖夫君 愛知県
中山優一君 兵庫県
福原健人君 東京都
岡部智行君 神奈川県
富沢 圭君 新潟県
五頭申康君 愛知県
景山美和さん 香川県
寺原由紀奈さん 兵庫県
政木信也君 熊本県
伊藤久仁彦君 京都府
安井 章君 東京都
川島昭次君 埼玉県
中野貴志君 愛知県
古家 聡君 東京都
川村則昭君 茨城県
白井孝衛君 静岡県
蒲田 綾さん 広島県
浅井 建君 愛知県
杉村篤志君 奈良県
木村賢弥君 千葉県
恋こいしましょチラシ
光永浩司君 東京都
渡辺文敏君 茨城県
江坂 悟君 愛知県
江尾修平君 静岡県
増田健一君 兵庫県
清水 優君 茨城県
藤原裕希君 秋田県
板垣英徳君 愛知県
五味英之君 山梨県
弓削田豪君 神奈川県
松浦留美さん 大阪府
井川雅弘君 神奈川県
山田良祐君 愛知県
馬橋友和君 埼玉県
大留健一君 神奈川県
松岡英之君 兵庫県
川本健司君 東京都
織田和昭君 京都府
宮前 剛君 愛知県
福田弘幸君 神奈川県
スーパーファミコンHEISEIパチンコ
鈴木拓也君 宮城県
コンパネ&基板セット 銀河任侠伝
飯島 誠君 埼玉県
戦国エース基板
平瀬正人君 北海道
テラクレスタ基板
平野晃男君 大阪府
カルテット2基板
阿部明正君 宮城県

コナミ キングレコード提供

⑨ツインビー10周年記念ピンバッジ

5名様



⑩ツインビーヤッホー公式ブック



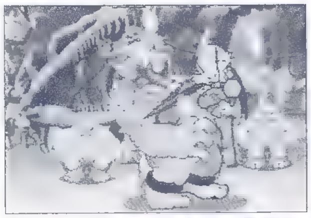
30名様

コナミの長寿人気ゲーム、ツインビーももう10周年！記念のピンバッジともう一つ、ツインビーヤッホー発売記念の公式ブックをプレゼントだ。ピンバッジはガクランの襟章がわりにつけてくれると嬉しいな、おねーさんからのお願いね。

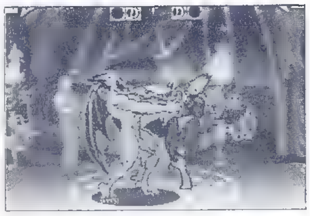
ゲーメスト提供

⑪ヴァンパイアハンター基板

今回の基板プレゼントはハイスコア内ヒットゲームBEST10プレイヤー人気第2位のヴァンパイアハンターだよ。まだまだこの地位はゆるぎないモノだよね。



1名様



次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

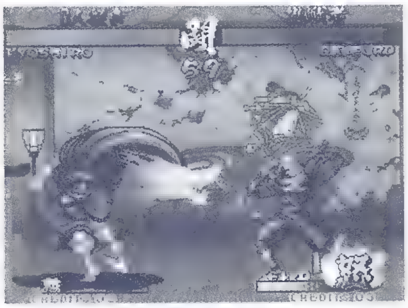
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

一押し特集

やはりあるのか!?あのコマンド!

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(SNK)



すべての武器を使いこなそう!!

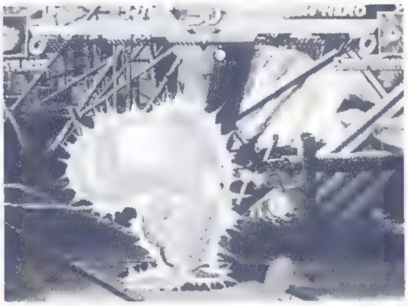
バーチャロン(セガ)





特集:
ゲームができるまで
〈その1〉

攻略 ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)●バーチャファイター2.1(セガ)●キャノンダンサー(ミッチェル)●スカイターゲット(セガ)●ロックマン・ザ・パワーバトル(カプコン)●銃弾羅(バンプレスト)ほか
連載 ◆めざせハイスコア ◆ゲーメストアイランド ◆ストリートファイターZEROコミックほか



発売直前!

闘神伝2(カプコン)

徹底攻略

より高度な空中コンボで攻めろ!
マーヴル・スーパーヒーローズ(カプコン)

インスト技での攻め方を伝授!
ファイティングバイパーズ(セガ)

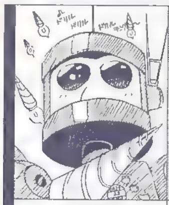
全国大会速報!
鉄拳2(ナムコ)

ゼビウス攻略開始!
ナムコクラシックコレクションvol.1(ナムコ)

タイムアタックでどこまでスコアを伸ばすか?
ゲーム天国(ジャレコ)

ゲーメスト次号(No.158)は
特別定価530円

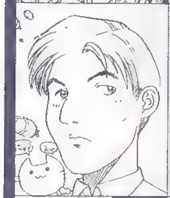
11月30日(木)発売!!



●常識一言のコーナーを惜しむ声が、意外と多くってびっくり。けっこうみんな読んでるのねぇ。連載の2コーナーでも厳しいことを多く書いたりしてるから、うるさがってたり、嫌ってる人がたくさんかと思っていたけど、そうでもなかったみたいでよかった。☆んで、次の機会からは「ふらり諫言」と称し、ふらっと現れては、いさめごとなどをちくっと刺していくコーナーをやって、うざったい奴度に磨きをかけてみようと思うぞ。（APAPA）



●くやしいことだけど、世の中には自分の力ではどうしようもないことってのがあるもんなんです。ほんとに。アンケートハガキとか見てると、くやしくてくやしくて…。
それはそうと、ただ今、綾辻行人氏の単編集「眼球綺譚（集英社）」を読んでおります。これが、期待を裏切らぬ気色悪さで、電車の中で1人表情を変えながら楽しんでおります。ちなみに長編ものならやはり「緋色の囁き」かな？（KAL）



●もぅいなくなったんじゃねーの？と疑われるほどラジオ&本誌から遠ざかってましたが、コソコソとビデオやムックのほうで実行部隊として暗躍してました。どっちもボクの趣味があちこちに見え隠れしてるので評価が気になります。感想を聞かせてもらえるとウレシいです。そうそう、大学のほうは首の皮一枚つながったので、もうしばらくはみなさんにお付き合いさせてもらえそうです。（今年こそ有馬行くぞ… KFC（会員募集中）一ぴぐ）



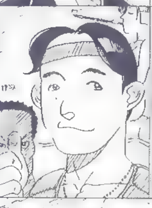
●SS版の真武闘伝が楽しみ。PS版の22は超武闘伝「らしさ」がなかったからな。実はZプロジェクト製じゃないような気もするのだが？CMを観るかぎりでは22程度は遥かに凌ぎそうだが、こればかりはやってみないことには。ただ、問題はCMで名前がゴジータ（劇場版名）になっていたこと。ベジット（原作名）にはもう直らないのだろうか。これは今1番の不安だ。
（2年経った今でも初代超武闘伝で新しい発見をし続けるAce）



●もうすぐ大好きなNBAが始まる。ロッドマンがブルズに移籍したのには驚いたが、今年はどんなドラマが展開されるのであろうか。ヒューストンの3ピートか、神の完全復活か。また眠れない夜になりそう。
話は変わり、超燃えのボウリングがじつに具合悪い。生意気にスランプなのかも。良かったころのフォームとか見たいんだけど…ひたすらやるしかねー。（がっちん）



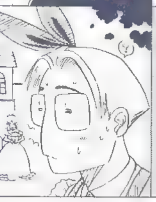
●初めまして新しくゲーメストに入った新人のしじみです。へんなライターネームですけれども本人は本当にマブです（マブにこのライターネームが気にくわないという意味。ウソ）。➡1人で遊ぶものだったビデオゲームがいつのまにか人と人を結ぶきっかけになるものだと感じています。対戦格闘がその「きっかけ」になっていると思いますが、「きっかけ」はどのジャンルでもよくて要は皆それが欲しかっただけかもしれません。（しじみ）



●イエ～イ！行ってきたぜ、B・ガーディアンのコンサート。久びさのコンサートということで楽しみだったが、少しいまいちだったな。どの辺がいまいちかというのは、敢えて語らない。そろそろギターとベースの弦を換えなきゃな。ところで、私の一番好きな楽器はハープである。ハーモニカじゃないよ、竪琴のこと。なんか、天上の神々の楽器っぽく感じるぜ。いつかは手に入れたいと思っているけど、金がおいつかないっす。（K－TAN）



●ついこのあいだに出た、アイアンメイデンのCDは超買いである。ブルースディッキンソンがやめて、どうなるのかと思っていたが、まぁ普通のボーカリストで悪くない。今回の作品は、よりベースが主導権をとっているかんじで、はっきり言ってこれがアイアンメイデンってかんじ。家で聴いて、電車で聴いて、もうしびれるぅ～というぐらい酔うのが、たまらなく心地良い。たまには音楽に現実逃避するのもいいねと思う今日この頃です。（MVP）



●水曜の夜は終電までに帰宅、録画したビデオを楽しみにする輩が編集部内に増加中だ。ある者はシングルCDを聴きまくり、ある者は聖書を紐解き、虚構の作品世界に各人のスタイルでドップリ浸っている。そして今日も仕事の話そっちのけで議論が夜明けまで白熱する…。「使徒って何処から来るんだ？エヴァって何でできてるんだ？」…。この濃い話が気になる人は水曜6時30分のテレビ東京をチェック！（放映してないトコの人　かわでん）

OPINION 論

ゲーム性とバランスがゲームの命

石井ぜんじ

今回の論は、とてもあたりまえのことをあえて書きます。それは、ゲームはゲーム性が面白くないと、結局楽しめないし、のめりこめないという事実です。

普段は、あまりにも当然のことなので、私はあえてグラフィックやら、特殊なノウハウについて書いてきました。ところが、最近はハードの性能が飛躍的に進歩し、その一方、ゲームのジャンルが画一化してきています。ここで、もう一度原点に返って、ゲーム性の奥深さがゲームの面白さの大部分を占めるという事実を見つめ直してもいいのではないでしょうか。

ゲームの面白さには、爽快感というただ単純にその行為が面白いという要素があります。その他、マニアが見過ごしがちな、不満感のない細心の心配りや、1プレイ数分でも楽しいと感じさせる、プロのゲーム開発者ならではのノウハウも存在します。

このプロのノウハウについては、私が1プレイヤー時代にはわからなかった部分です。開発者にインタビューできて、いろいろ話を聞ける立場になって初めて、マニアと違う感覚で企画者が鋭くゲームを見ている部分を感じることができました。

しかし、それでも、ゲーム性の大部分は、マニアにもよくわかる、奥の深さという部分にかなり集約されているというのは確かです。ワンパターンにはまらず、いくつもの行動の選択パターンがある。そしてそれぞれメリット・デメリットがあり、深く考えて選択することによって始めて成功にたどりつける。これがゲームだと思います。

考える時間はパズル系だと長いこともあります。対戦格闘ゲームでは、反射的なスピードになります。でも、その場合でも技がある程度多く、選択できる行動に幅がないと面白く感じられないはずです。

一般向けのゲームでも、奥の深さはもちろん必要なはずです。ただ、一般向けに必要なのは、パッと見た目にわかるかどうかです。でも、少しずつ理解していけるゲーム性になっているかどうかが重要で、奥の深さとわかりやすさは決して矛盾しないのです。

ハードの進歩があるからこそアーケードゲームは面白いのですが、ゲーム性の基本は、人類が変わらない限り普遍的なものだと思います。ゲーム的に〝これはいろいろできそうだな〟という部分を、できるだけ考えて作ってほしいと願います。そこが練りこまれていないと、しょせんはゲーム、面白くないのです。また逆にゲーム性がよく考えられ、時間をかけてバランスがとれているゲームなら、いくらでも盛り上げていけるのです。

表紙の裏をとれ

ポリゴン番長〝バン〟君です。ハニーは表情を悩みましたが、あれしかないっすよ。
侍、出ましたね。人がいっぱいいてはずかしくて出来ねえだす。王虎が消えてシオシオもあるので、少々様子見か。
絵葉書のほうは今のとこ2通きたので2枚づつおくりました。絵柄が昔なので少々びびったかもしれませんが、ゆるしてね。最近描いてないの。
藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

イヨォ！マウントだ！今日は良い子の諸君に新作ビデオのお知らせするぜ！ざっくりの予定だが、まず12月に待望のVF2ビデオact2（仮称）が出る。あのキャサ夫がビデオでコーチに！全く新しいココロミの1本になるであろう。で、来年は『斬紅郎無双剣』『マーヴル』『鉄拳2』『ファイティングバイパーズ』などの超作が次々と登場する！予定だ！さらに企画モノビデオも密かに進行中!?だ！

GAMEST 12月15日号

■平成7年12月15日発行　第10巻23号通巻157号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N, O C・LAN
KAL MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi DS I　がっちん
Scho小杉　ACE K－TAN　珈琲FREAK! GED DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP　ピストンいとー
やちょ　SHO　伊勢猫　しじみ　POW様
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　内山厚子　野口　晶　二田祐樹
杉田哲朗　辻本圭介　入沢英明　森川哲雄　峰山　健
木村　学　渡辺彰規　水島摩美　吉田幸子　松田史征
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーンズ　エジマ企画



パラダイス・コンボ

業界に数々、出てきたプライズマシン。景品も、カプセル→カード→人形→ポスターと色々なものが使われるようになった。今度は、あのカプコンが、人気のヒーローたちをオリジナルノートにして、景品にしたプライズマシンの登場だ。

ベット数が鍵!!

景品を出すためには、まずはゲームに勝たなければならない。勝つ為の必勝法を伝授するので左の写真を見てほしい。

写真右上にある7×7のマトリックスに、自分で当たりの位置を設定する。100円で3ベット、200円で6ベット、300円で9ベットと増えていく。ただし、最高で300円までである。マトリックスの下にある矢印のボタンで位置を設定して、㊦ボタンで決定する。そのときに、固めて決定するほうがいい。それが9ベットだとなおさらいいぞ!!

すべてベットし終わると、マトリックスの縦横のラインが動き出すので、ストップボタンで当たりの位置を目指して止めるのじゃ。そして、縦横ラインのクロスしたところが当たりとなる。

ノートは全部で13タイトル全18種類もある。さて、きみは全種類のノートを集めることができるかな?



この写真だよ。



数ある景品の1つ。


景品その①


その②


その③

見てしんぜよう

『当たるも八卦あたらぬも八卦』でおなじみの八卦占いが遂にゲーム業界に登場!!

●八卦とは…

中国太古の6000年の歴史があり、自然や科学、倫理学などすべての学問を集約したもので、自然を『天・沢・火・雷・風・水・山・地』の8つに分け、これを八卦と称してこれら八卦を組み合わせること(上の卦・下の卦)により64卦からなる結果を導き出すものである。

業界初の易占い

夜、家路つくとき、駅前、シャッターの閉じた前に座っている易者さん。その易者さんがやる占いが、ゲームになって登場!!

ジャンルも総体運・恋愛運をはじめ全7ジャンルに分かれている。

診断結果は、まずリールでプレイヤーの卦と運気ランクを表示、次に液晶画面で、初めに、今の運気や相性度をパーセント(%)で表示、次に今の状態(結果)、最後にアドバイスをおもしろおかしい内容で表示してくれるぞ。



最後に払い出される「開運シール」がいい感じだ。

あつ易者さ〜ん。


手のぬくもりが伝わってくる。



ガーン。


手、つなご〜ね。○○ちゃん。

☆男性必見!!

ジャンルの中に相性占いがある。その占いは相手と手をつないで占いをするので、彼女と手をなかなかつなげない人にとっては願ってもないチャンス!!がんばれよ。


目を赤くして怒る易者。

刻むぜ!!蹴りのビート

キャノンダンサー CANNON-DANCER

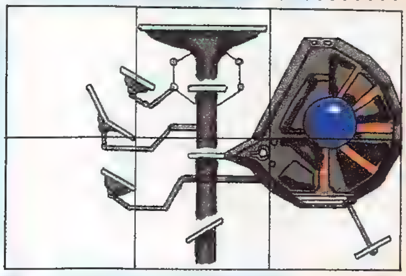
いよいよ中盤。ちゃんと進めば意外に簡単だ。

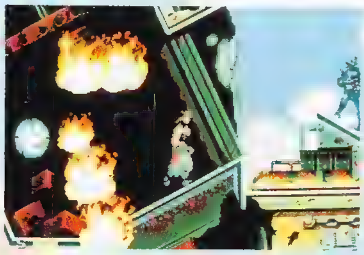
担当：MVP

3面にもなってくると敵の攻撃が激しくなってきそうなものであるが、このゲームはそうでもない。ちゃんと覚えてやればノーダメージクリアも可能なのである。
では早速攻略していこう。

戦艦内部

麒麟が戦艦の内部に入っていくのだが、まあとりあえず





後ろから追いたてられるので進むしかない。

ザコは問題ないだろう。1発で死んでくれるので、奴らが持っているマシンガンの弾に気をつければいい。
最初に乗り移った所の奥に体力回復アイテムがある。ただし、その前に炎の障害物があるので気を付けよう。こいつは時間がたつと自然消滅するのであせって進むと痛い目にあうぞ。また、こいつは蹴り倒すことも可能なので、あまり近づかずに倒してしまってもいい。
ここの奥の体力回復を取ったら上に行こう。上の段に乗る時は、ドラム缶が何個か転がってくるので、そいつらが全部通りすぎてから乗り移ろう。



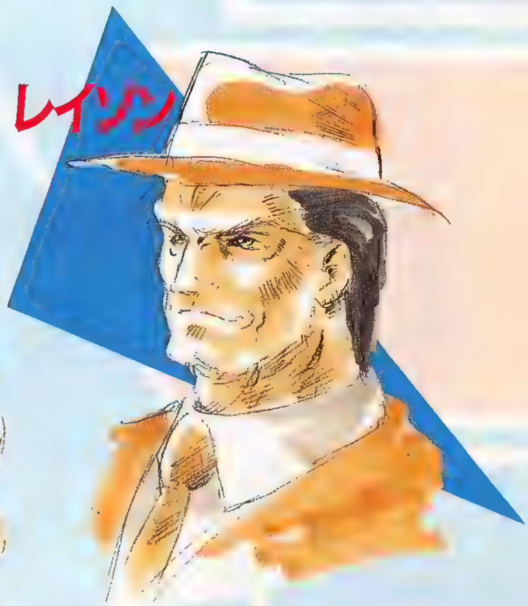
炎は倒せるぞ。



カンス



麒麟



J.レイソン

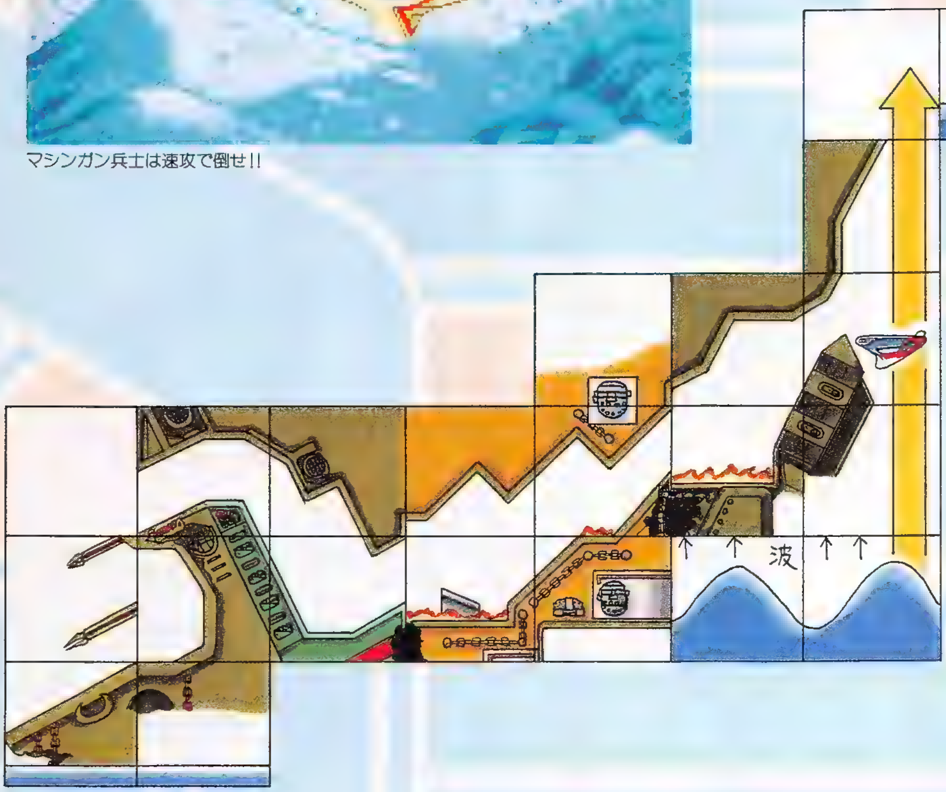


上に行くと再びザコが少々いる。こいつらはマシンガンを撃ってくる奴なので、上に来たらすぐに片づけること。
少し進むと下り坂になっている。この地点にくると後ろから炎が追いかけてくるので後ろを振り返らずに突き進もう。
坂を下り、その後進むと、海が見えてくる。ボートのようなものに乗り移る。そして大海原での戦闘が幕を開ける。

大海原での戦闘

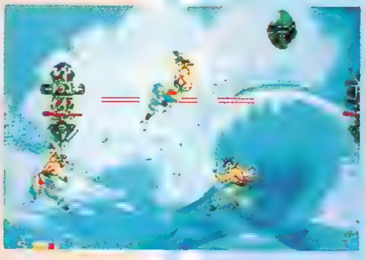
海上シーンで出現する敵は3種類である。
①空中機雷
②レーザー砲台
③マシンガン兵士
①の空中機雷は1面に出てきたものと同じ奴で、壊すと爆発するのでなるべく遠くで倒す。
②のレーザー砲台は長いレーザーを撃ってくるので、出現即破壊を心がけよう。
③のマシンガン兵士というのは、パワードスーツに飛行ユニットがついているようなもので、自分を中心に円運動をして、マシンガンを浴びせてくる奴で早めに倒しておかないと非常にやっかいな奴である。
この3種の敵が混合で攻撃してくるわけであるが、奴らは画面後ろからくることはな


マシンガン兵士は速攻で倒せ!!




この位置をキープ。

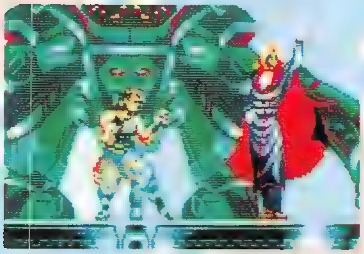
いので、前方で蹴りが画面一番前に届くくらいの位置で連打していれば簡単である。マシンガン兵士は上のほうに出現するので、見えたと思ったらジャンプ蹴りでOKだ。
少したつと後ろの下のほうからレーザー砲が2回くるが、この時は後ろに蹴るか、➡➡Aのスペシャルアタックをやって回避すればよい。


後ろのレーザー砲に対しては➡➡AでOK。

海上シーンが終わると、剣に乗り移りボスとの戦闘となる。

3面ボス

3面ボスは狄の戦士3人のうちのどれか1人である。こ


今回はこいつで攻略。

れは、2面のルート選択の時に決められるのだ。一応どれが来ても負けることはないのだが、ここでは前回説明した以外の残り2人のうち「中ボスの名」を説明しよう。
● こいつは背景のロボットが攻撃をしてくるだけで本体は何もしてこない。ダメージを与えるとすぐに消えてしまうので、根気よく攻撃することが必要だ。
3面のボスと闘う時の足場が非常に悪い。少しでも操作ミスをしたり、ジャンプをしている時にダメージをくらったりすると、あっというまに下に落ちてしまい死んでしまう。
こういうもったいないミスをしないために、なるべく広い足場がある場所、そう、一番上の足場で闘おう。

一番上の足場でひたすら待ち、本体が出現したらスライディング投げか、刻み舞いでダメージを与える。これを死ぬまで繰り返していればOKだ。ちなみに体力回復は3カ所にあるので、少しダメージをくらったら取りに行こう。
さて、今度は背後にいるロボットによる攻撃を見てみよう。こいつの攻撃は、中心のコア、両腕、両足、それぞれを飛ばしてくるというものである。どの攻撃がくるかは、ロボットに注目していればわかるので、ちゃんと対応しよう。

●中心のコア
これは画面下から上に向かって飛んでいく。自分を狙って下からくるので、ロボットがコアを飛ばしたらすぐに左右どちらかにジャンプしてかわすこと。


本体が出現したらとにかく蹴れ。


中心のコアの攻撃はジャンプでよける。

●両腕
一番いやな攻撃。これも下からくるのだが、両腕は斜めに飛んでいき途中でクロスするのだ。したがって両腕がきたら、その場で垂直にジャンプするのがいいだろう。

●両足


両腕は垂直ジャンプ。

一番楽な攻撃。これは上から両足が降りてくるのだ。だからその場で動かなければ足と足の間に入るのでよけられるのである。


両足は動かなくていい。

以上3つの攻撃しかないので、これだけ見てるとすごく簡単そうである。
しかし、本当に怖いのはロボットが複合攻撃をしてくるというところである。奴は気が向いた時に攻撃してくるので、時間差でコアと両腕を飛ばしてきたりするのである。
こういう行動に出られると当たりやすいのがコアで、他の2つの攻撃を中央でよけている時にくるとかなりきついのだ。
といっても確実によけることができる時とできない時があるので、なるべくダメージをくらわないようにするだけである。まぁ体力回復が3つもあるので、ダメージをくらったら取りにいけばよい。
3面は道中でそれほどダメージをくらわないと思うので、ボスに来た時に体力は結構あるはずだ。だから少しぐらいくらっても別にクリアはできるだろう。

システム変更点その2

今回で5回目となる各面攻略なんだけれども、前々号でした変更点をもう一度おさらいしておきたい。
大きく変わった点は2つで、1つめは、危険回避技である「麒麟星祭り」が体力を消費する技から、星祭り専用のゲージが付けられて、出し方も変更になった。出し方は、

●レバー⇨⇨＋Aボタン

で出すことができて、体力を消費しなくなった。専用ゲージがたまっている状態であれば、Aボタンを押しつづけることによって、最大6回の攻撃を繰り出せる。またこのゲージは敵に切りつけた回数で溜まっていく。
もう一点は

●キャラクターをミスしても、体力ゲージが初期状態へと戻らなくなった

点がそれとなる。ゲーム中に黄色のアイテム(ゲージ増加)を取ることで、体力ゲージを増せるが、プレイ中にミスをしてもそれによってゲージが初期段階へと戻り、きつくなるといったことがなくなりプレイヤーにとって、楽になったと言える。
この他には、以前に紹介した1面が変更されたりもしているので、次回以降で、そちらもフォローしていく。

盗まれたXF/A-49「WHITE SWORD」公開!



スカイターゲット

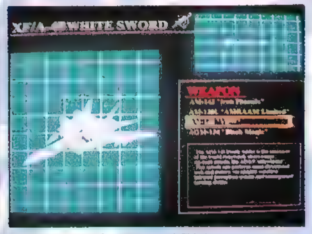
世界最高峰といわれる機体、XF/A-49を初公開!
さらに今回はステージ1、2の後の分岐点の先、ステージ3、4を公開だ!

担当：ずるずる



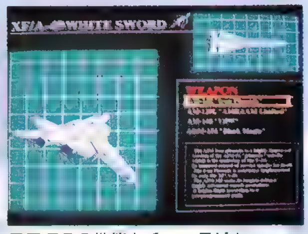
ついに公開!これがXF/A-49「WHITE SWORD」だ!

左の戦闘機がこのゲームの主役の「XF/A-49 WHITE SWORD」だ! 米国が極秘に開発していた超高性能の戦闘機。これが航空宇宙兵器開発センターから盗まれた!その強奪は、多国籍兵器製造企業「デルダイン」の仕業であった。
XF/A-49の秘密漏洩を防ぐため、破壊命令が下った。



デモでXF/A-49を確認!

XF/A-49の性能は、F-15を遥かに凌ぐものと言われているが、現在のところ、XF/A-49については、詳しいことがわからない。

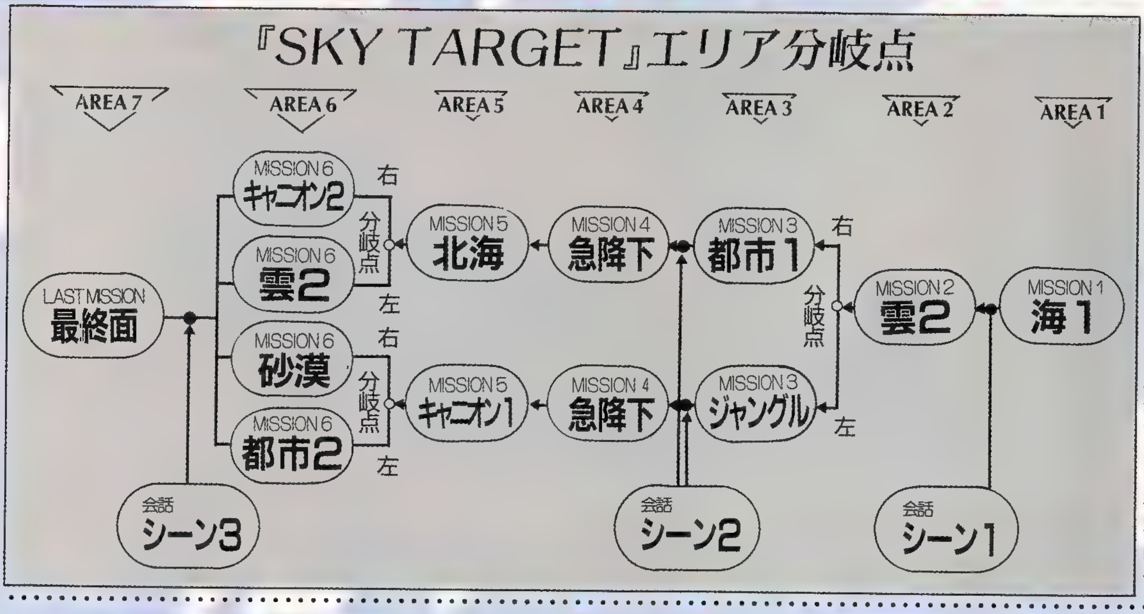


デモでその性能をチェックだ!

XF/A-49の詳しい情報が入り次第、載せていこうと思う。



よーく見るとタイトルの絵が…。



気になる分岐ルートはこうだ！

コインを投入し、ミッション1から始まり、最終ミッションをクリアするまで7ステージある。そのクリア過程は、左にあるステージ構成マップでわかる通り、分岐点が存在するものだ。

ミッション1、2と進み、まず1つ目の分岐点へ。二手に分かれたあと、ミッション5の後で分岐点へ。そこで4つのルートになり、ミッション6をクリアすると最終ミッションへ進むようになっている。

前半の2つのステージクリアから

ミッション1、2とクリア。ミッション2のボス「DD-B-5(全翼形式重爆撃機)タルワール」のぶ厚い攻撃に耐えながらロックし、倒せば分岐点へ進める。



ミッション2のボスを倒したら分岐点へ進む。

分岐点で左がジャングル、右がシティだ！

分岐点へ来ると、左右どちらか好きなステージ（ビジュアルあり）を操縦桿を左右に倒すことで指定し、トリガーを押すことで決定をする。そしてミッション3へ…。

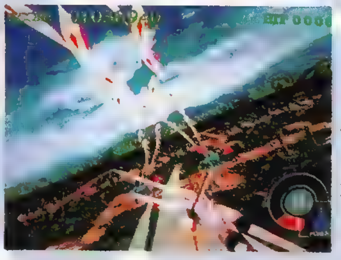


分岐点で、左、右のミッションから選ぶ。どっちにする？



分岐点で、ミッション3を左に選ぶとここ、「ジャングルステージ」へ来る。

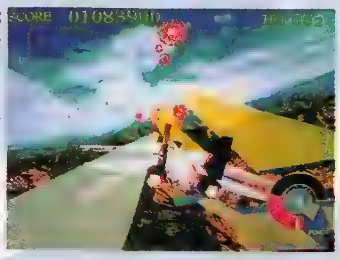
ここのステージは、その名からもわかる通り、ジャングル。しかし自分は上空を飛んでいるので、そう変わることはないかと思いきや、ジャングル特有の地形を利用し、密林の中から攻撃をしてきたりなど、通常の対空中戦以外の戦闘を強いられる。決して手を抜けないステージだ。



一層攻略も熱くなってきたようだ！しっかりロックオンだ！

密林のような開けた土地が少ない戦場ではどんな敵が現れるかというと、やはり一番有力なのは垂直離着陸可能な戦闘機だ！

突然密林の中から上昇！そして突進してくる！即時応戦に入りたいところだ。



地上からも攻撃？あっちこっちしっかり見てないと…危ない！

「ジャングルステージ」のボスは、装甲戦闘飛行船「フランベルジュ」。超巨大な武装飛行船だ！

このボスの大きさは、全長149・64mとデカイ。

武器は、機雷散布装置×12連装バルカン砲が18門だ。

最大の特徴は艦載機を射出するためのカタパルトを装備している点だ。



そしてボス「フランベルジュ」へ。艦載機を忘れるな！





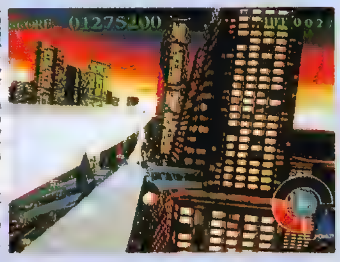
分岐点で、ミッション3を右に選ぶとここ「シティステージ」へ来る。

「シティステージ」からもわかるように、このステージには、高層ビルが多く建っている。その中を飛びながら突き進んでいく。

地上から攻撃はほとんどないので、多少気が楽になるが、高層ビルで視界が悪くなる中を敵機はかまわず攻撃してくるので、しっかり前方確認をしなければならない。

幸い、ビルにぶつかることがない。これは非常に助かる。





高層ビルがいっぱい!よけることは考えず、敵をチェック!



ビルの谷間は視野が狭い!あっ正面に編隊!ロックオン!

しかしこれを良しとするのはあまりよくない。かえって視野を狭くしてしまう。

基本は、しっかり真っすぐ飛ぶことから。その中で、前方から出現する敵機をどんどんロックオンしてミサイルを撃ち込んでいこう。

しかし当たらない敵機もいる。そこからミサイルが飛んでくるので、必ず動いているように(少しでも動いていれば当たりにくい)しよう。

そしてボスへ…。



そしてボス「ヴァシュラ」へ。機雷射出口を狙え!

「シティステージ」のボスは、装甲戦闘ヘリコプター「ヴァシュラ」という攻撃ヘリだ!

このボスもまたデカイ!

全長にして617・04m、主ローターの直径は、AH-64Aアパッチのなんと約30倍、胴体全長で約40倍もあるバケモノなのだ!

武装は、空中機雷散布装置×2、バルカン砲が14門だ!

このヴァシュラは空戦仕様。重爆仕様もあるらしい。





ミッション3の「ジャングルステージ」、「シティステージ」ともクリアすると、ミッション4は「急降下ステージ」となる。

ともにミッション4がこのステージになるため、合流したのかな?と思いがちだが、これはない。合流しているのなら次のミッション5が選べるということになる。

しかしその内容は同じ。途中で出現する敵機から最後のボスまでいっしょである。

さてこのステージは「急降下ステージ」となっている。そう、ひたすら機首を下に向け、ひたすら地面に向かって急投下し続けるステージだ。

そこへ出現する敵機は、爆撃機級を上から襲う!



ひたすら急降下!雲を抜けるとそこに敵機!ロックオン!



雲の中から戦闘機も出現!ロックオンの音で探せーっ!

いくつもの厚い雲をぶち抜けながら、次から次へと下へ。

その中で水平に飛ぶ爆撃機たちを撃ち落としていく。

その途中、戦闘機が応戦!撃ち落とさんとして急上昇しながら突っ込んでくる。

どんどん急降下を続けていると、下から巨大ミサイルが出現!これがここのボスだ!

「急降下ステージ」のボスは長距離戦略弾道弾「セプター」である。

上昇するミサイルを急降下しながら横を通過したあと、撃ち落とすべく反転!急上昇し、ミサイルを追う!



そしてボス「セプター」へ。バルカンも上手に使うと早いぞ!



今回はギャラガ特集だ！

namco CLASSIC COLLECTION Vol.1

GALAGA XEVIOUS MAPPY

ナムコクラシック Vol.1

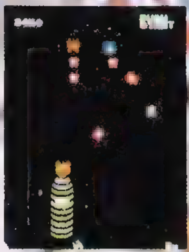
アレンジ版ギャラガ全30ステージを一挙に攻略するぞ。

担当：旧作は暫定カンスト立衆多

STAGE 6

終盤に出現する援軍のなかに、これまでのものとは異なるタイプのボスギャラガがいる。このボスギャラガをわざと残しておいて、デュアルファイターをワイド型から連射型へとチェンジしよう。

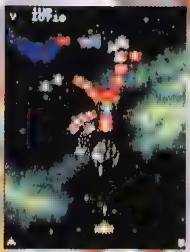
7面以降も、このタイプでずっと通して戦っていこう。個人的には一番使いやすいと思う。



このボスギャラガに吸い込ませて連射タイプにしよう。

STAGE 7

6面で連射タイプにしておけば、援軍およびラフレシアを楽々と撃つことができる。ラフレシアは1000点だから逃がしちゃだめだよ。

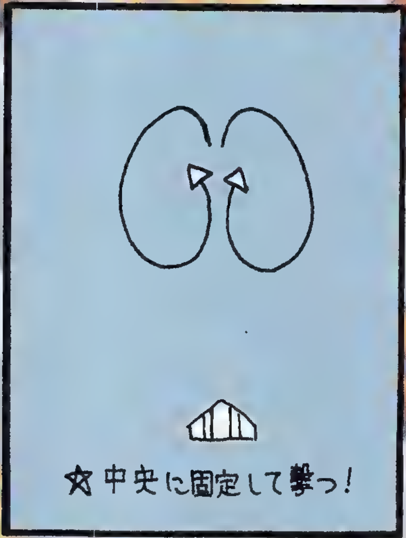


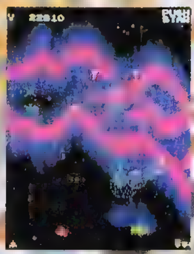
中央から思い切り撃て！

STAGE 8

オリジナル版にそっくりの序盤戦。違うのは待機中の敵がすぐにまた攻撃してくるところ。なので編隊ばかりに気をとられて単独飛行中の敵を見落とさないように注意。

また、終盤に右、左と続けて援軍が出現する。誘爆する





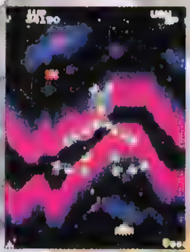
イガみたいなこの敵を倒してボスギャラガを誘導させよう。

青い敵を狙い、逃さずに叩こう。

STAGE 9

中盤に大型の敵が出現するが、そばにくっついている護衛の2機のほうが弾を頻繁に撃つのでまずこっちを先に倒すとよい。

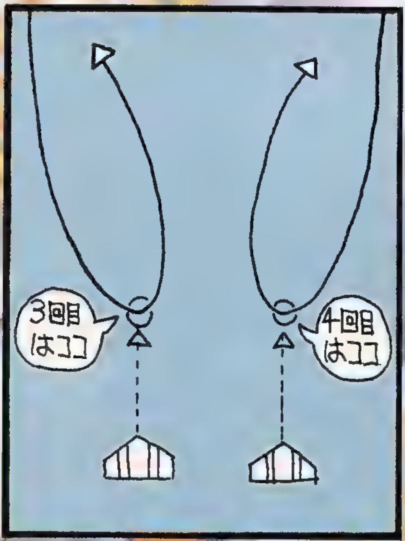
次の援軍は最下段近くまで迫ってくるが体当たりはしてこない。逃げないで回り込んで攻撃しよう。

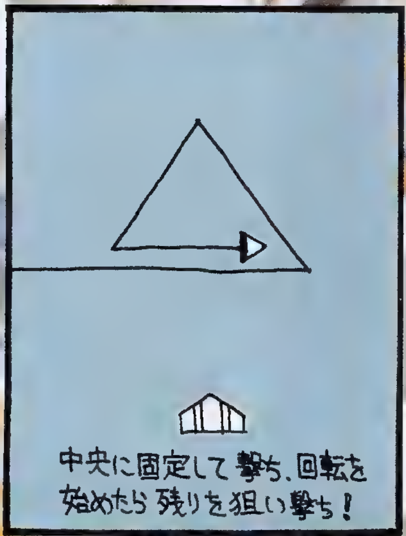


大きいだけで全然怖くない。護衛の2機を優先して倒そう。

STAGE 10

2番目の編隊は、追いかけるよりも中央に自機を固定させて撃ったほうがよい。画面が90度反転し始めてから、残った敵を狙い撃ちにいこう。

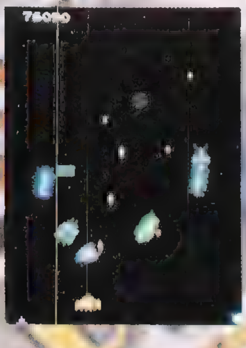




STAGE 11

最初に出現する岩を先に壊そう。軍団のほとんどが残ってしまうが、誘爆を使うことで意外と簡単に倒せるのだ。

終盤の援軍は、稼ぐなら緑色の敵を優先して倒そう。一部の敵が逃げてしまうからだ。



できるだけ逃がさずに。

STAGE 12

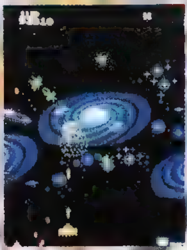
2番目の編隊はできるだけ下に回り込んで撃つ。特に1番目のほうは降下してくる敵がいるので、早めに叩いておくと楽になる。バッタ型の敵は、攻撃途中で一度画面の端にへばりつくので、見逃して体当たりされないように。



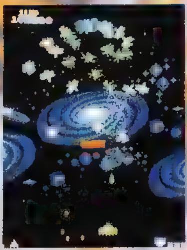
へばりついた敵を見落とすな！

STAGE 13

序盤の2編隊は分裂前に写真のラインで撃つのがベスト。終盤は中央で撃ち込みながら華麗なショー（?）を眺めましょう！



このラインで撃ちまくろう。

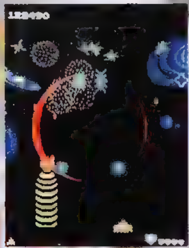


ギャラガの舞い、とくとご覧あれ。

STAGE 14

中盤の援軍として出てくるトンボ型の敵は、放っておくと大量に降下してくるため、嫌でも端に追い込まれてしまう。

最後の援軍はまず中央の2編隊を狙う。やがて左右を往復していた編隊が中央に寄ってくるので、そこを下から出現した誘爆キャラを利用して一掃しよう。



ま、中央の編隊を叩く。

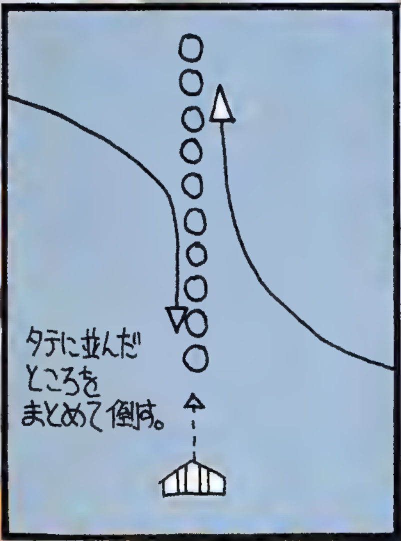


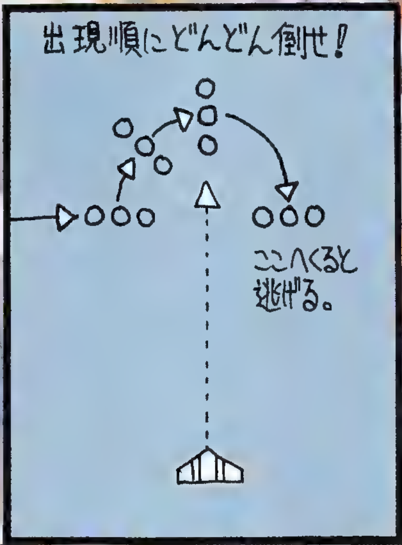
誘爆キャラを泳がせておいて、さあ反撃！

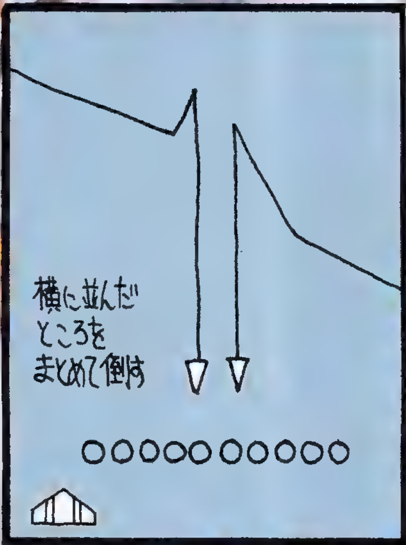
STAGE 15

2番目の編隊は、中央で連射してから横一列に並んだところを目押しで確実に倒す。

3番目の編隊は、右回りでピストルのレボルバー式に動く。ここも適当に連射をせず、出現順に確実に倒していこう。







STAGE 16

最初の編隊は岩を優先して狙う。中央で待機して、画面左上のほうから3、4発弾を撃ってきたら左に移動して一気に撃ち込もう。

岩を破壊すると、中からテントウムシ型のボスギャラガが出現する。このボスギャラガは最低でも1匹残しておこう。次の17面は3WAYタイプのほうが戦いやすいので、ここでデュアルファイターをチェンジすること。



この瞬間に左のラインに移動して撃ち込もう。

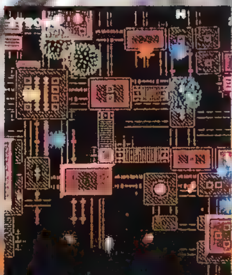


ボスギャラガを残しておいて武装転換をしよう。

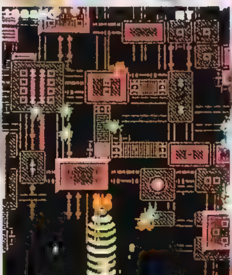
STAGE 17

16面で3WAYにしておけば、最初のジグザグに動く編隊を楽に倒すことができる。

ジグザグ編隊を倒したら、中央から出現するアメンボ型のザコを集中攻撃して、ボスギャラガのトラクタービームを待とう。再び連射タイプにチェンジだ。



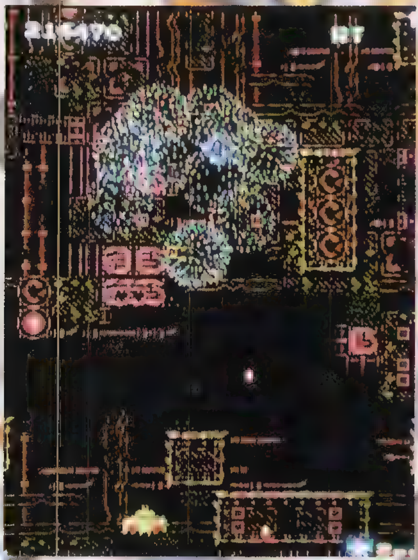
3WAYで楽勝。自信があれば連射タイプでもよい。

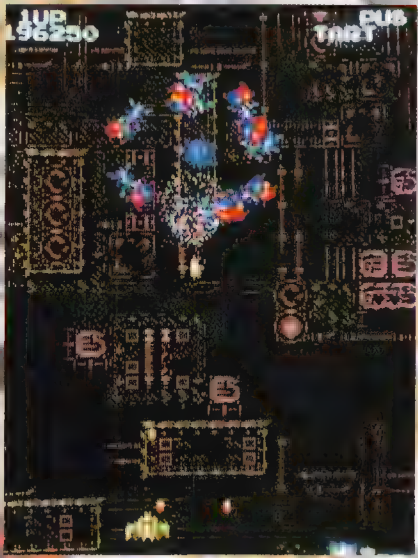


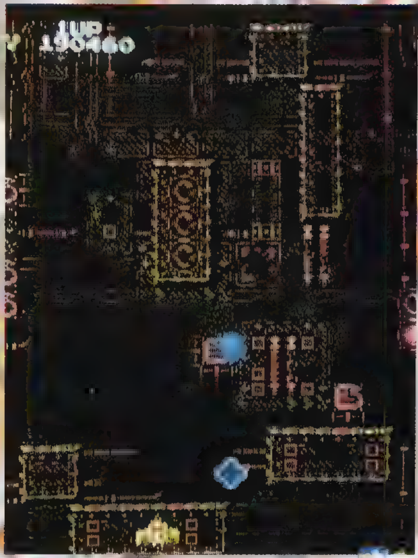
3WAYから連射タイプに必ず変えよう！

STAGE 18

誘爆キャラをうまく利用しよう。中央付近で待ち、誘爆キャラを画面上方へ泳がせてから一気に編隊を全滅させると簡単だ。連射タイプじゃないと誘爆前に逃しやすいので、違うタイプでここへ来てしまった人は途中で必ずチェンジしよう。


誘爆編隊を待って…、


中央から撃ち込む。


一挙に全滅。こりゃ綺麗だ。

STAGE 19

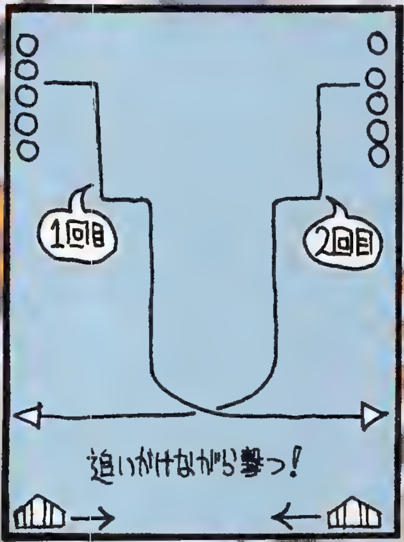
降下してくる敵に対しては、絶対に端へは逃げないこと。側面から体当たりされやすいからだ。これは各面共通のセオリー。後半のステージは頻繁に、かつ高速で降下してくるので、このセオリーを守らないといつまでたっても上達しないよ。

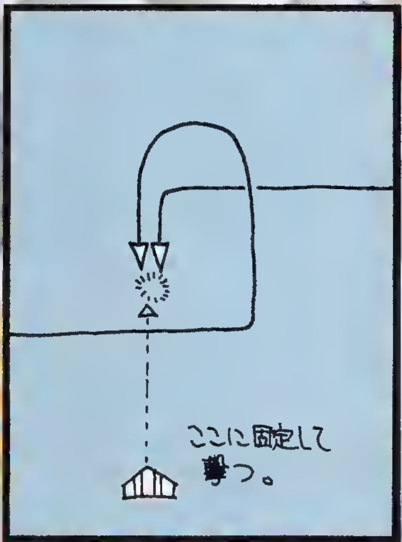

編隊が上へ向かう途中に…、

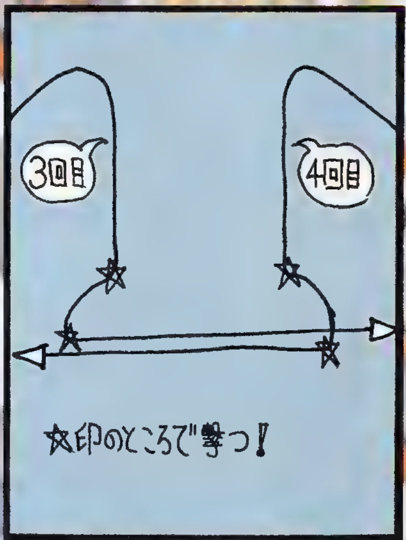

一部の敵が落ちてくる。中央付近で迎え撃とう。

STAGE 20

全チャレンジングステージ中ここが最も難しい。連射タイプで必ず戦うこと。特に3・4番目の編隊は微妙に軌道を曲げて動くので、自機を固定せずに追いかけながら撃とう。







STAGE 21

尺取り虫(?)のようなザコは、攻撃中に放っておくと画面最下段で変身する。変身後は耐久力が2発になって、スピードも速くなるからちょっと始末が悪い。得点は800点と高いけど、逃すリスクを考えれば変身前に叩いておいたほうが無難だ。


この尺取り虫を逃がすと…、


変身する。体当たりされないように。

STAGE 22

中央付近で撃ちまくるだけ。降下してくる敵さえ気を付けていれば、難しい場面は特になし。繰り返すけど、端に逃げる弱虫プレイは厳禁だよ。


降下する敵が多い。降下前にできるだけ叩こう。

STAGE 23

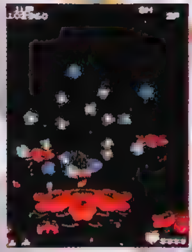
ここは得点の稼ぎどころ。ラフレシアの中に隠れている誘爆キャラを徹底的に狙い、周りを囲むボスギャラガごと片付けてしまおう。誘爆した敵は得点が2倍になるよ。


得点に注目!ラフレシアの2000点はオイシィのひとこと。

STAGE 24

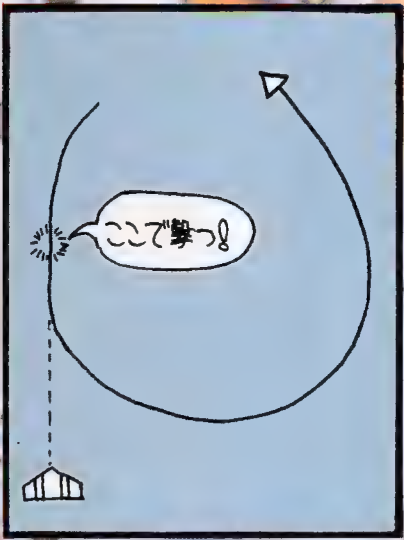
敵の数がやたら多いステージ。中央付近で粘り強く戦う

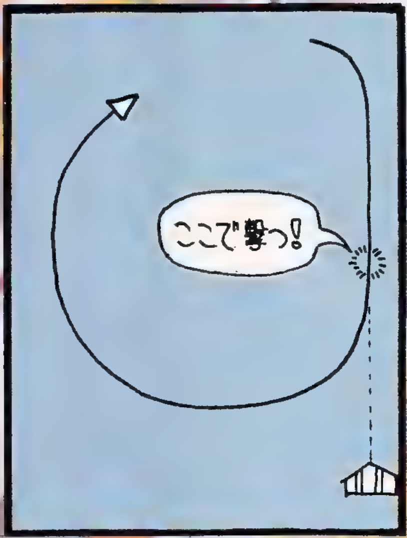
ことが絶対条件。端に逃げると体当たりや集中弾でたちまち逃げ場を失ってしまう。
終盤の編隊はかなり近い位置から弾を撃ち、その出どころが見えにくいのでなかなか難しい。ここを抜けたら一コインクリアまでもう一息！

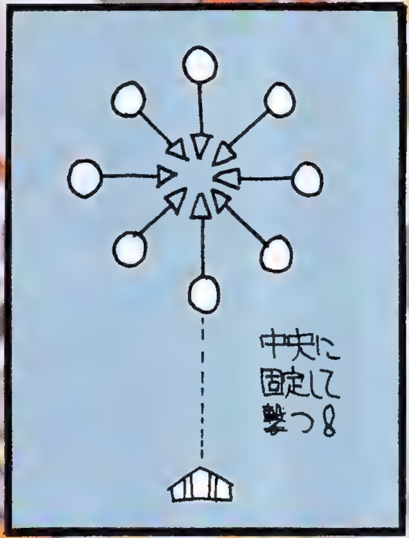

ここが難関。見切れるかな!?

STAGE 25

1、2番目の編隊は、自機を固定して撃つ。ボスキャラガに対してはきっちりと2発ずつ当てて倒すこと。1匹でも撃ち損ねるとメチャクチャになってしまう。
慣れてしまえばシングルファイターでも余裕でパーフェクトがとれるよ。コツは必要以上に連射したり動いたりしないことだ。

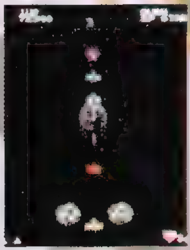






STAGE 26

いきなり岩に挟みこまれ嫌でも中央に固定されてしまう。そしてその中央めがけて、敵の編隊が次々と落ちてくる。


男なら…やっぱり中央に固定して戦わないとね。

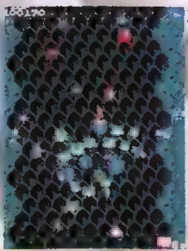

降ってくる岩を壊すと、中からギャルボスが出てくる。


5個目の岩には援軍がいっぱい。

連射に自信がなければ、ここへ来るまでに3WAYタイプにしておき、岩を破壊して中央のラインから逃げ出すことができる。ただし、敵は必ず自機めがけて突っ込んでくるのでアシカラズ。
やがて両側を抑えていた岩は逃げてしまう。これ以降は画面上方に待機する編隊が3回出現する。特に最後の編隊は「尺取り虫」だらけなので、余計な時間をくわないように。

STAGE 27

誘爆キャラをいかに早く倒すかがポイント。各編隊とも大量に降下してくるので、誘爆させないとちょっと逃げ切れない。序盤戦が勝負のヤマだ。


手ぬきしているとこんなに落ちてくる。

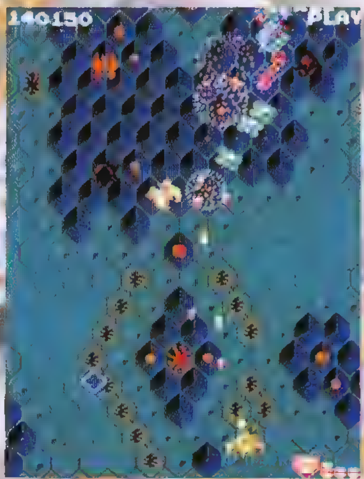
STAGE 28

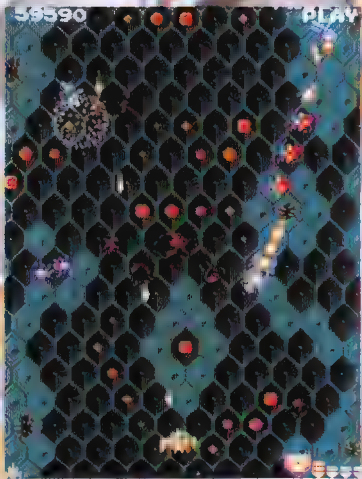
次から次へと編隊が出現し、やがて高速で一部の敵が降下してくる。この降下する瞬間は、他の敵と重なったりして見えにくくなるのでちょっと厄介なところだ。
終盤でたて続けに出現する援軍は逃げていくものが多いので、稼ぐ人は出現場所を覚えておいて素早く叩こう。

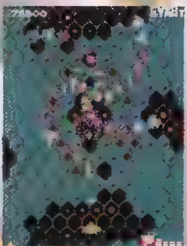

反応が遅れるとぶつかるぞ、見落とすな！

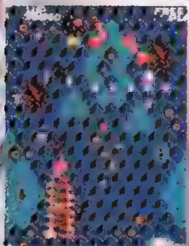
STAGE 29

まず編隊の回転飛行をどう対処するかがポイント。中央にいる誘爆キャラを素早く倒し、中央からの攻撃を封じてしまおう。このあとに援軍が2隊出現するので、余裕があればここで3WAYタイプに変えておこう。


今度は左、右と出撃を撃とう。


右、左と続けて下がってくるところを叩こう。


誘爆キャラを倒さないと厳しい。中心を狙おう。


トラクタービームに突っ込んで無敵時間を作るのも有効だ。



弾が見にくい！こりゃ困る。

次にクモ型の敵が合計5匹出現して、小型のキャラクターを大量に吐き出してくる。クモ自体が撃つ弾も避けにくいが、それ以上に小型の敵が逃げ際にバラまく弾はもっといやらしい。出どころが見えにくいから見落とすな！

最後の援軍は誘爆キャラを倒せば難なく全滅させることができる。

FINAL STAGE

遂にラスボス「キング・ギャラスパーク」と対戦…する前に、10匹の軍団が現れる。ここで、まず3WAYタイプにチェンジしよう。

ラスボスは的が大きいので、逃げながらでも弾を当てることが可能な3WAYを使ったほうが戦いやすいからだ。ちなみにラスボスは軍団を全滅させるまで出てこないから、落ち着いて合体を成功させること。

合体のコツは、4匹いるボスギャラガのうちオリジナル版と同型のものを1匹だけ倒して待つこと。すると最初に攻撃してくるボスギャラガがトラクタービームを発射して



まず3WAYに変えよう。すべてはここから始まる。

くれるのだ。覚えておこう。

ラスボス第1段階の攻撃は通常弾と護衛のハチ2匹による複合攻撃だ。ここはハチを狙わずに、ラスボスを徹底的に追いかけて撃ち込もう。ハチは勝手に弾に当たって死んだり、画面外へ逃げてしまう。

ハチは静止した直後に4WAY弾を撃ってくるので、この瞬間だけは位置を確認すること。避けにくいかもしれないが、ほんの少しの辛抱だから頑張れ！

第2段階は一定時間ごとに



4WAY弾のラインだけは必ず確認しよう。

弾を撃ってきて、これに援軍が加わる。援軍は残り少なくなると、再び次の編隊が出現する（軍団構成は同じ）。

ここも援軍は無視して、ラスボス重視で戦おう。写真のように弾の間に入り込んで攻撃していけば あっと言う間に第3段階へと進むことができる。

最終形態である第3段階は、



この隙間に入って撃つ。援軍が出現直後に撃つ弾に注意。

通常弾バラまきと少し大きめの弾を放射状に撃つ攻撃、そして体当たりのローテーションだ。

最も難しいのは、第2段階から最終形態に変わった直後の1サイクル目の攻撃。2サイクル目以降はラスボスが少し上へ移動するため、最初よりも避けやすくなるからだ。

そこで写真のように、ラスボスとは距離をおいて弾避けに専念するとよい。反撃はあとのお楽しみにとっておこう。

そして放射状の弾を4回避けた直後に体当たりをしてくるので、左右どちらかに動いてかわす。3WAYならかわしながら撃ち込めるので、無理に引きつける必要はない。

以後このパターンの繰り返し。およそ3回繰り返せば倒せるだろう。お疲れさま！



1回目のこの攻撃は離れていたほうが安全。



4回弾を避けたら体当たりがくるぞ！



切り返すポイントは狭いから慎重に！

ギャラガの秘密をいろいろ教えてあげよう！

クリアボーナスは残機ボーナスとタイムボーナスの2種類がある。ミスをする（厳密には**シングルファイターの状態でやられる**）と、ボーナス得点はいずれも10分の1になってしまう。



残機ボーナスは1機につき10万点。ミスすると1万点だよ。

つまり、稼ぐためにはミスをしないこととプレイ時間を短縮させることが必要なのだ。ではここで時間を縮めるためのテクニックをいくつか紹介しよう。

①待機中の敵を撃ちまくれ

待機しているからといって放っておかずに、片っ端から倒しにいこう。特に残りわずかになって敵が全員攻撃を始めてしまうと、狙いにくくなって時間ロスの原因となってしまう。

②クイック合体を覚えろ

デュアルファイターのタイプを変える際に、ボスギャラガが自軍のほうへ帰っていくのを眺めているのは時間のロスが大きい。

そこで写真のように**ボスギャラガが反転した瞬間**を撃ってみよう。すると一瞬にして合体が完了してしまうのだ。難しいけどぜひマスターしてほしい。



ボスギャラガの反転する瞬間を見逃すな！

▼



成功すればこの通り。しかも無敵状態が持続している。

③装備を使い分けよう

6面以降は、連射タイプをメインに戦っていこう。命中精度を考慮すれば、このタイプがいちばん戦いやすい。

3WAYは広範囲にわたって敵が動くステージにおいて威力を発揮する。17、22、24、そしてラストの30面がこれにあたる。また、26面開始時に両側を挟みこむ岩を破壊するためにはこのタイプになっていることが必要だ。

④タイマーコマンド

アレンジ版のギャラガを選択したら、左、右、左、右、ボタン1、ボタン2、ボタン1、ボタン2の順に入力してみよう。

ボヨン、と効果音が鳴って、アレンジメントと英語で書かれたタイトルロゴの色が変われば成功。スタート直後から、タイムカウントの対象となるところではずっと画面下にタイマーが表示される。

なおこのコマンドは30面クリア直後にメッセージとして紹介される。

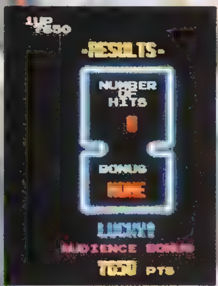
[タイムボーナス]

00'00"00～14'59"99	200,000pts
15'00"00～15'14"99	190,000pts
15'15"00～15'29"99	180,000pts
15'30"00～15'44"99	170,000pts
15'45"00～15'59"99	160,000pts
16'00"00～16'14"99	150,000pts
16'15"00～16'29"99	140,000pts
16'30"00～16'44"99	130,000pts
16'45"00～16'59"99	120,000pts
17'00"00～17'14"99	110,000pts
17'15"00～17'29"99	100,000pts
17'30"00～17'44"99	90,000pts
17'45"00～17'59"99	80,000pts
18'00"00～18'14"99	70,000pts
18'15"00～18'29"99	60,000pts
18'30"00～18'44"99	50,000pts
18'45"00～18'59"99	40,000pts
19'00"00～19'14"99	30,000pts
19'15"00～19'29"99	20,000pts
19'30"00～19'44"99	10,000pts
19'45"00～19'59"99	10pts
20'00"00～	0 pts

※ 2P時は、上記の半分がボーナスとして加算される。

おまけ

チャレンジングステージで、敵を1匹も撃たずにクリアすると、なんとオーディエンス（無視）・ボーナスとして7650点が入る。まったくの(?)意味ナシ技だ。



何もしないでナムコ点。あまり嬉しくないなあ…。

次号予告

次回はゼビウス前半ステージの徹底攻略。誌面に余裕があれば、マッピーについても多少触れていきたいと思います。乞うご期待！



発売前の予習はこれでバッチリ

ゲーム天国™

THE GAME PARADISE!

気になる発売日は11月の下旬。この号が出ている間にはゲーセンに出回っていることだろう。

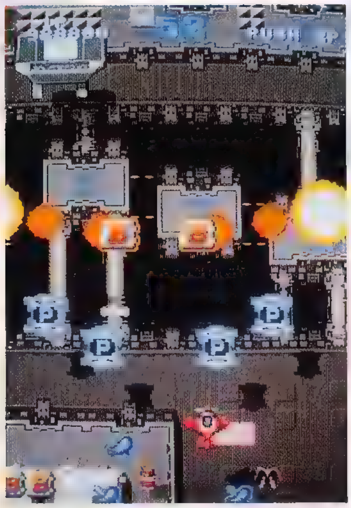
担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

基本システムをおさらいしてみよう

　このゲームがゲーセンに出回るのは、11月の20日以降である。
　少なくとも、この本が本屋に出回っているうちには、早いゲーセンには入荷していることであろう。
　今回の記事では、発売されてまず、迷わないために、このゲームの基本となるシステムのおさらいをしてみようと思う。
　発売されるバージョンになって、以前に紹介したものとは若干の違いがあるので、このところによく注意して見ていこう。
　また、キャラクターごとの細かいデータなども入手したので、そのへんも含めて紹介していくことにする。
　キミのキャラ選びの参考にしてほしいぞ。
　それでは早速、ショット、ため撃ちからいってみよう。

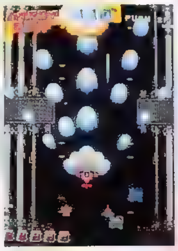
メインショット

　自機のメインショットは、ショットボタンを押すことで出せるノーマルショットである。



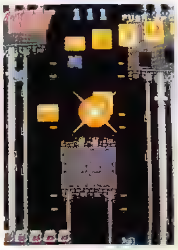
このⓅを取るとパワーアップ!!

　アイテムのⓅを取ることにより、最大8段階までパワーアップする。

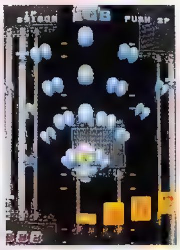


最大8段階までパワーアップするぞ。

　なので、最初は弱いショットでも、どんどんパワーアップしていくうちにどんどん強くなっていくのである。
　さて、ここで注目してほしいのが、死んだときのパワーダウン。
　死んでしまうと、当然自機のパワーが落ちてしまうのであるが、これは、**死んだときのパワーの一段階下**の段階になるだけである。
　なので、ボスなどで連続して死なない限り、あまりパワーダウンは気にしなくてよいのである。親切設計といえよう。
　しかし、死なないに越したことないのは言うまでもない。



死んでしまっても…、



1段階落ちるだけだ。

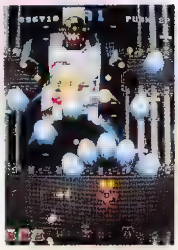
溜め撃ち

　自機のショットボタンを押しつづけることで出せるのが〝溜め撃ち〟である。
　溜め時間は、各キャラクターともに約1秒だ。
　溜め撃ちには段階などはなく、**溜めている途中でボタンを離してしまうと、溜め撃ちは出ない。**これはプレイするときの注意その1である。



完全に溜めないとため撃ちは出ないぞ。

　実際にプレイするときの注意するべき点、その2は、**溜め撃ちを出している最中には、緊急回避としてのボムが使えないという点。**



ため撃ち発射中はボムが撃てない。重要。

　つまり、溜め撃ちを使っている間は、敵の弾その他の攻撃は、全部自力で避けなければならないということである。
　これは、ボス戦などで気を付けてもらいたい。ボスに対して、速攻しよう

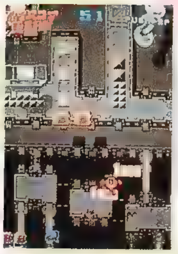
と溜め撃ちを使ったら、いきなり溜め撃ちの最中にボスのキツイ攻撃が来てやられてしまったということがよくあるから、注意をしよう。

ボム

ボムボタンを押すことで出せる、緊急回避用&特殊攻撃用のボムである。

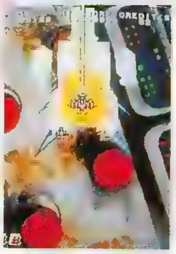
使用回数には制限があって、初期装備では、各キャラ3個持っている。

ボムは、ボムアイテムを取ることで補充できる。最大ストック数は6個までストックできる。



ボムはⒷを取ると補充できる。

ボムの攻撃法は各キャラクター別々のものを持っているが、特徴としては、どのキャラクターのボムも、使った瞬間から無敵状態になれるという点である。



ボムは使った瞬間から無敵。重なれ！

無敵時間は、各キャラクター2秒くらい。

無敵を利用して、敵の攻撃を避けたり、敵に重なって撃ち込んだりと、使用する機会は多い。

各キャラごとに、攻撃力や判定に差があるので、全キャラためしてみると違いが分かるだろう。



画面全体をカバーするものもあるぞ。

スピード

各キャラクターごとに、移動スピードに若干の違いがある。

基本的には、ショットの狭いエクセリオンが速く、ぶたさんのようにショットの威力のあるやつは、少し移動速度が遅い。

各キャラクターの移動速度を相対的に表にしてみたので、そちらのほうを参考にしてもらいたい。

表ア

●ボムの無敵時間	
エクセリオン	2.13（秒）
プーペラ	2.66
Z-DYNE	2.4
ぶたさん	2.13
モモコ	2.13

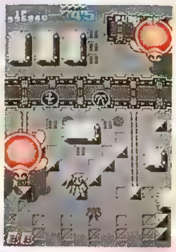
表イ

●移動速度	
エクセリオン	1位
プーペラ	2位
Z-DYNE	4位
ぶたさん	4位
モモコ	2位

オプション

オプションは、オプションのアイテムを取ることにより、自機の左右に小さなオプションが付く。最大で2個まで付けることができるぞ。

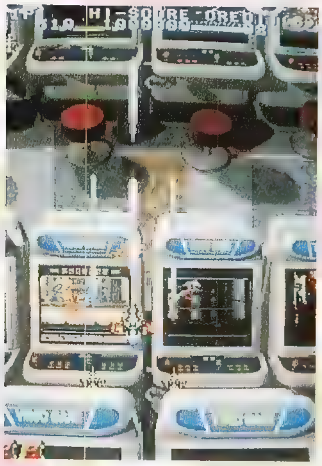
このオプションのアイテムは、小さな自機のカタチをしているので、よく見てみるといい。



この小さなキャラが"オプション"。

そして、このオプションは種類によって、その攻撃に違いがあるのである。

例えば…。



貫通レーザーだ。使えそう。

●エクセリオン
メインショットと同様の前方へのショット。他の機種よりも連射が早くなっている。

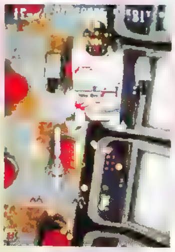
●プーペラ
斜め前方に発射される補助ショット。エクセリオンなどが使うといいだろう。



斜めに出る弾。威力は普通。

●Z-DYNE
貫通式のレーザー。

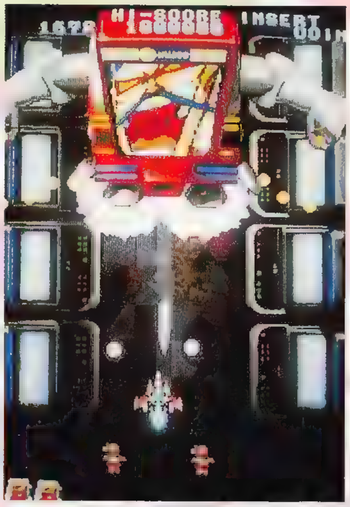
●ぶたさん
小型の爆弾を出す。ちゃんと威力があるので、攻撃補助としては優秀。



あまりたよりにならないかも。



ちゃんと爆風が出る。威力強いか？



ホーミング弾。ザコに使うか？

●モモコ
ホーミング弾が出る。これも攻撃範囲の狭いキャラが攻撃補助として使おう。

基本的に、攻撃範囲の狭いヤツが攻撃補助として使っていくか、もしくは威力を重視して前方集中型のヤツを付けるか?である。

あくまでも補助なので、あまりアテにはならないが、一応オプション選びもプレイする場合のポイントである。

ちなみに、オプションは死んだり面クリアしない限りは、そのオプションのまま変えることはできないぞ。

なので、面ごとにどのオプションを最初に選んでいくかを考えていくことも必要になってくるぞ。

ボーナスアイテム

特定のアイテムを倒すと、ボーナスアイテムが出現する。

このボーナスアイテムは、1個のものと、6個が固まっている大きなナスの2種類があるのだ。

この小さいナスは、1個1000点で、取りつづけていくことにより最大1万点にまで得点アップする。

この1万点の状態で取り続けていくと得点アップにつながるぞ。



ボーナスは取り続けると得点アップ。



撃つと分裂するナス。そのまま取ると50点だ。

大きなナスは、大きなままで取ると50点なので注意しよう。ショットで6個に分裂させてから取らないとソンだ。

さて、大きなナスには2種類あって、今言った50点の大ナスのほかに、取ると4万8050点の大ナスが存在する。

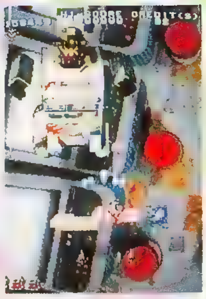
この〝ジャレコ点の大ナス〟は、特定の条件を満たしていないと出現しないので、さっきの大ナスとは別のものである。

さて、その大ナスの出現方法だが…それはこの次にしておこう。

しかし！実際にプレイしてみれば、この〝大ナス〟はすぐに出てくるハズ。

その出したときの状況を考えてみれば、おのずと出し方も分かるハズだろう。

大ナスは得点アップのポイントになるので、キミもぜひプレイしてたしかめてみるといい。


4万8050ナスを出そう!!

自機チェンジはなくなりました

前の記事の中で、プレイ中に自機をチェンジする〝自機チェンジアイテム〟が存在すると書いたが、発売されるものは、このアイテムは出なくなった。

なので、このアイテムのことは一切忘れてしまってもいい。

一応、訂正として書き加えておく。

新たに加わったことは…
最新プレイ画面紹介

さて、発売直前となったバージョンでの、新たなプレイ画面を入手したので紹介しよう。

とりあえず、実際にゲームが発売されるのが近いので、各自、自分で確かめてみてくれればわかることだ。

まあ、まずは見て、それからやってみる。という感じで、まずは見てもらおう。

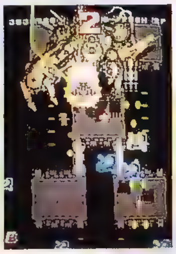
タイムアタックのボス登場

タイムアタックモードで、ボスが登場するということは前回お伝えしたが、今回は、その実物の写真が手に入ったのでお見せしよう。

これが、タイムアタックモードのボスキャラだーなんだかゴツゴツしていて、キモチの悪いヤツだ。


これがタイムアタックのオリジナルボスだ！

このボスは、タイムアタックモードで一番最後の最後に出てくるので、のんびりタイムアタックをやっていると見られないこともあるぞ。


攻撃もなかなかハード。倒せるか？

死んでも大丈夫なタイムアタックモードに出てくるボスキャラなので、とりあえず強そうである。ボムでも使って早く倒してしまいたい。

でも、この姿からして、ボムの1発や2発では死ななそうな気配が…。

まあ、とにかくこれもキミ自身の目で確かめてもらうのが一番いいかな？

ランキング表示について

プレイのランキングが、バックアップによって保存される、ということを以前に紹介した（タイムアタックモードのみ）。

このランキングは、各キャラクター別にランキングされ、なおかつノーマルモードとタイムアタックモードの2種類がある。

つまり、全部で10種のランキングがあるワケで、一度にすべてのランキングを見るのはムズカしい。

そこで、ランキングのデモ中に、レバー操作で、各キャラクターのランキングが見られるようになったのだ。

これで、自分のプレイするキャラのランキングが早わかり。これまた親切機能だ。



いつでも好きなランキングが見られる。

しかも、オープニングのデモ中にも、1Pボタンですぐにランキングに画面が移るようになるとか。

これも、ゲーセンに入ったらすぐに確かめてみよう。これならお金を入れなくてもためせるので、お金がなくても大丈夫（？）だ。

ハイスコア更新中!!表示

タイムアタックモードにおいて、ランキング1位の得点を更新すると、〝ハイスコア更新中〟の表示が、プレイ中に表示されるようになったぞ。


ハイスコア更新中!!やる気が出る。

これで、自分のスコアがランキングされているのがすぐに確認できるぞ。

さらに、2位〜10位のときは〝ただいまランキング○位〟と表示されるので、あとどれくらいなのかもすぐにわかるのだ。

まさにいたれりつくせりって感じだ。

しかし、1位を更新するのはムズかしいぞ（きっと）。

モモコボンバーパワーアップ

あのモモコの〝超究極ハイパーボム〟が、さらに究極的にパワーアップした。

どこがパワーアップしたのかというと、ボムを撃ったときのグラフィック（絵）の部分である。

このボムは、1発目、2発目と、撃っていくごとにグラフィックが変化していくのである。

ボムのストック数を増やせば、グラフィックはどんどん変化するので、どんどん使って見てみよう。

すべてのグラフィックを見てみよう。

しかし、ボムの性能自体はどのグラフィックでも差がないのであしからず。

次回予告

さて、次回から、タイムアタックのスコア募集キャンペーンが、本格的に始動する。

ノーマルモードの攻略も同時に開始していくので、次号を待ってほしいぞ。

では。


ブルマー姿がまぶしい。
実はこのあとまだ…。


超究極ハイパーボム!!グラフィックが…。

どうせやるならパーフェクトに勝つ

ROCKMAN THE POWER BATTLE



今回は初級編。ロックマン1〜2を攻略する。簡単だから目指すはオールPだ。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

基本はタメ撃ち

ロックマン・ザ・パワーバトル。キミはもうプレイしたかな？

簡単だぜ！というキミ。ちゃんとタメ撃ちを使って、相手にパーフェクトを取っているかな？

初級コースともいえるAコースぐらいは、ほとんど相手の攻撃をくらわずに抜けたいものだ。

そのための基本、それはタメ撃ちだ。タメ撃ちを使わずして、ロックマンは語れないのである。

さて、そのタメ撃ちなのだが、ただ溜めりゃイイってもんじゃない。

タメ撃ちには、段階があって、ボタンを押しっぱなしにしておくことで、どんどんタメ撃ちの威力が上がっていくのである。

ポイントとなるのは、各キャラの体が黄色く光る段階。この〝黄色く光る〟段階以上のタメ撃ちは、**相手をはじき跳ばす**ことができるのである。

この〝はじき跳ばす〟ことが、ロックマン攻略の基本で、相手をタメ撃ち→タメ撃ちの連続で、はじき跳ばし続けるのがポイントなのである。

敵キャラは、はじかれている間は攻撃できないので、体当たり系の攻撃などを、タメ撃ちによって止めることができるのである。

つまり、普通に避けると大変な攻撃（アイスマンの弾など）も、タメ撃ちで途中で止めてしまえば、楽にかわせるというワケなのだ。



キャラが黄色く光るまでタメると…、



相手をはじき跳ばすことができる！これ重要。



アイスマンの攻撃も…、



途中で止めさせてしまえるぞ。

ただし、敵キャラの攻撃の中には、こちらの攻撃を一切受け付けないようなものも存在するので、その攻撃については自力で避けるしかない。

ダッシュと三角跳びで回避

さて、自力で敵キャラの攻撃を避けるときに活躍してくれるのが、レバー下＋ジャンプボタンで出せる〝ダッシュ〟と、画面の端で、ジャンプ中レバーを端の方向＋ジャンプボタンでできる〝三角跳び〟の2つだ。



レバー下＋ジャンプでダッシュ。



画面端でレバーを入れながらジャンプで、三角跳び。

三角跳びは特定のボスくらいにしか使わないが、ダッシュのほうは、ほとんど通常の移動のかわりに使ってもいいくらいにひんぱんに使用するので、必ず身につけておこう。

ダッシュは、姿勢が低くなる（ロックマンとブルースのみ）ことと、通常の移動よりもスピードが速いことが特徴。すなわち、相手の体当たりその他の攻撃をかわすには、必須なのである。

とりあえず、今回の攻略ではこのタメ撃ちとダッシュ、三角跳びを使ってクリアを目指すぞ。



体当たりなど、避けるときはダッシュだ。

アイテムについて

敵キャラを倒すともらえるアイテム。

このアイテム群は、あまり使えないものがそろっているので、あえて使う必要はないだろう。

強いて使うとするならば、タイムアタックしたい場合に、特定のアイテムを連射して、少しでも早くボスを倒す場合に使える（のか？）。

はっきり言って、ふっ跳ばして相手の動きを止めることができないので、さっぱり使えないと言っていいぞ。

一応、タメ撃ちできるのもあるケド。使うことはまずないだろう。



一応アイスマンにファイアーが使えたりする。

そんなぬるい攻撃ではだめだ！
一撃必殺！攻略連続攻撃

オススメコース

それでは、Aコース攻略のオススメコースを紹介しよう。

とりあえず、ガッツマンとヒートマンが手強いので、初めのほうに持って来よう。

なぜかと言うと、ご存じとは思うが、各敵キャラクターの体力は、選んだ面数によって変わってくるのだ。

つまり、初めのほうに手強いキャラを持ってくれば、初めの1〜2ステージは体力が少ないので、楽に倒せるというワケなのだ。


強いヤツを初めに持ってくる。重要。

逆に、手強いヤツを最後に持って来てしまうと、とんでもなく時間がかかってしまい、ダメージをくらいやすくなってしまう。

で、オススメコースだが…。


強いヤツを最後にしちゃうと、こんなに体力が!!

ガッツマン
←ヒートマン
←クラッシュマン
←ウッドマン
←カットマン
←アイスマン

この順番が、一応オススメ。最初のガッツマンとヒートマンの2つは、逆でもかまわない。要は好みの問題である。

この順番が、一番楽に勝ち進むことができるだろう。

それでは、この順番で攻略を進めていくことにしよう。準備はいいかな？

市街地 VSガッツマン

さて、最初の相手はガッツマンだ。

ガッツマンは、岩を投げる、岩を壊す、ジャンプ、体当たりの攻撃をしてくる。

このうち、岩を投げてくる攻撃は、大きい岩なら画面の端にくっついていれば大丈夫。なのだが、小さい岩だとくらってしまう。

なので、ガッツマンと戦う場合は、ガッツマンのそばになるべく近づいて戦うようにする。

すると岩は投げて来ないので、体当たりはジャンプで避けて、ジャンプして来て追いつめられたら、ダッシュで下をくぐる。

岩を壊されても、落ち着いて小さな岩を避けていけば問題なし。

あとはタメ撃ちをガンガン当てていけばOKだ。


大きい岩は、画面端にいれば大丈夫。


体当たりはすぐジャンプでかわそう。


端につめられたら、跳んだ所をくぐろう。

気象研究所 VSヒートマン

ヒートマンは、炎をとばす、体当たり、ジャンプ、大きい炎を2つ出す、という攻撃をしてくる。

さて、これらの攻撃をかわしやすくするには、やはり、ヒートマン本体に近づいて戦うのが有効だ。

ヒートマンに近づいて、弾などを撃たれそうになったら、反対側に回避する。

これをくり返していればOK。体当たりもこの方法で大丈夫だ。

ただし、大きな火の玉（写真のヤツ）だけは、この方法だとくらってしまう。まあ、この攻撃が来たら運が悪かったと思ってあきらめよう。


近づいて待って…、


弾が来たら、さがって避ける。

工場 VSクラッシュマン

クラッシュマンのステージはちょっと特殊で、画面の両端がシューターになっていて、そこから画面の上のほうに行くことができる。

主にこれを使いながら戦うのだが、使うのはクラッシュマンが近づいて来たときと、


この攻撃だけはしょうがない。あきらめよう。


シューター入り口でがんばる。



つめられたら、シューターから反対側へ。

爆弾が足もとに来たときのみにしよう。

あとは、シューターの入り口の手前で、常にシューターに入れるようにスタンバリながら、クラッシュマンの着地を狙ってタメを当てよう。

クラッシュマンが最接近した場合は、シューターに入ったあと、そのまま反対側に行ってしまおう。

ジャングル VS ウッドマン

ウッドマンは、基本的に2つの攻撃パターンしか持たない。

1つは木の葉を身にまとって（この間はウッドマンは無敵!!）上から木の葉を降らしてくる攻撃。

この攻撃のときは、素直に避けに集中しよう。木の葉の間を避けるのだが、ときどき斜めに飛んでくるので、それには注意だ。

そして、避け終わると、木の葉を投げてくるので、それを跳び越えて、ジャンプしながらタメ撃ち!!

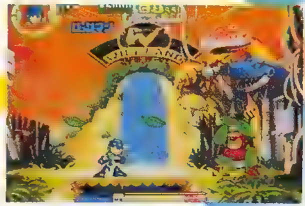
さて、そうすると今度は、奴は丸くなって転がってくる。

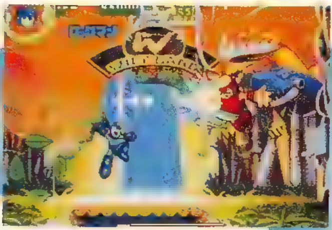
この転がりかたも2パターンあって、画面を上下に跳びはねるモードと、まっすぐ転がってくるモードの2つがある。

どちらの場合も、この前からタメておいて、奴が丸くなって動き出す直前にタメを当ててやれば、動き出す前にふっ跳ばすことができる。

1回跳ばせば、奴はまた木の葉モードに変わるので安心だ。

あとはこのくり返しでOK。


斜めに飛んでくる葉っぱに注意。


こんな感じ。先読みって感じ。


落としたあとにすぐタメておけば…、


丸くなっても、転がり出す直前にふっ跳ばせるぞ。

ワイリータワー VS カットマン

カットマンは、ジャンプしてくる、カッターをとばす、の2つの攻撃しかないぞ。

とにかくタメて、奴がジャンプしている着地を狙おう。

カッターを飛ばして来たら、1個のときも2個のときも、とりあえずカッターの軌道の内側に入ってしまおう。

そして、戻ってくるカッターをジャンプして避ける。これだけ。

あとは、なるべく近づかれないようにしながらタメ撃ちを当てていこう。


戻ってくるカッターをジャンプ。

水上基地 VS アイスマン

アイスマンの攻撃は、氷の弾を飛ばしてくるのと、雲から雪を降らせてくるの2つ。

とりあえずタメて、氷の弾を出されたら、すかさず当てて、弾の連続発射を止めよう。

これをくり返していればいいのだが、雪を降らせて来たらやっかいだ。

雪を降らせて来たときに攻撃してしまうと、雪と氷の弾の混合攻撃になってしまうのである。

なので、雪が来たときは、しばらく攻撃を止めて、避けに集中しよう。


氷の弾を撃たれたら…、


必ずタメ撃ちで止めてやる。


混合攻撃になるので、このとき撃つのはやめよう。

ワイリーステージ VS イエローデビル

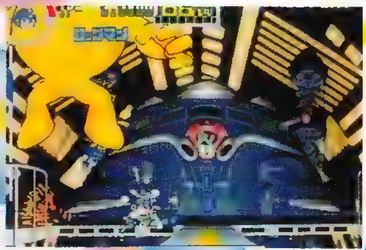
さて、6体を倒すといよいよボス2体との戦いだ。

1体目はイエローデビル。

こいつは、ジャンプ、目から弾、分裂、パンチ（変化してX字に出す）の攻撃。

始まるといきなりジャンプしてくるので、ちゃんと見てダッシュで下をくぐろう。

次に奴が止まると、3通りの攻撃がくる。



まず弾。これはジャンプしてかわせば問題ない。引きつけてから跳ばないとバラける。

次に、X字に来るパンチ。

これも、ジャンプすれば簡単にかわせるハズ。パンチのくるタイミングをよく見よう。

そして、一番問題になりそうなのが、分裂である。

まともに避けようとするとダメだが、この攻撃は、分裂する前にモーションがあるので、このモーションの間に、ダッシュで真下に入ろう。

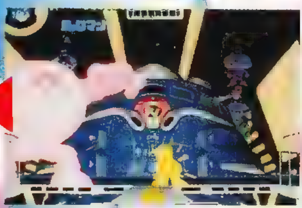
あとは、スキを見て目玉にタメを当てていく。

しかし、時々奴は四角い弾を飛ばしてくる。

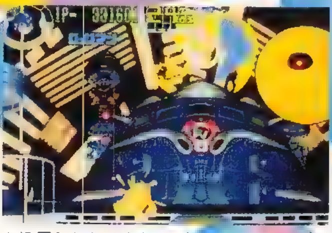
この攻撃が来ると、混合攻撃となってしまうので、絶対避けられないときもある。これはアンラッキーだ。しばらくすると四角い弾は勝手に消えるので、ねばるしかない。

あと、奴の体力が少なくなると、奴は丸く変化して、自機の真上に寄ってくる。

こうなったら、ダッシュで素早く逃げて、目玉にタメを当てる。もう奴は虫の息なのでもう少しだ。


このモーションが見えたら…、


下にもぐり込んでしまえば当たらない。OK。


上に回られないようにダッシュで。

そんなぬるい攻撃ではだめだ！

一撃必殺！攻略連続攻撃

ワイリーステージ VSワイリーマシーン

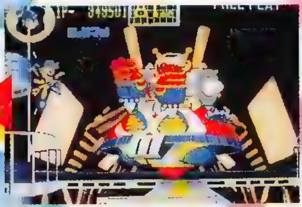
さあ、ラスボスはDr.ワイリー操る巨大メカである。

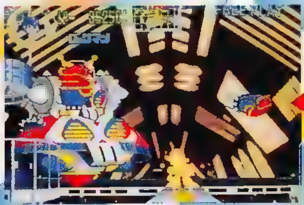
第1段階

この段階は、画面の上からの急降下と、手によるパンチ、チョップがくる。

基本的に奴は、ジャンプ→急降下→手の攻撃・ジャンプというくり返しである。


これもダッシュで逃げる。


奴が手を出しそうになったら、ジャンプ。


手を上のほうに誘導すれば、安全。

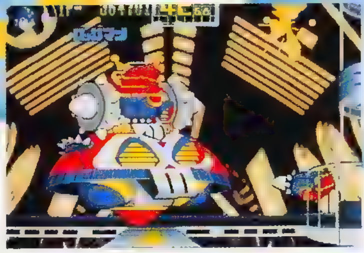
急降下は自機狙いでくるので、着地点を探知してダッシュで避けよう。

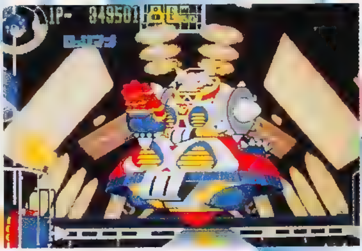
問題は手だが、自機の位置を探知してパンチなどを出すので、タイミングよくジャンプして、手の位置を上のほうに誘導してやろう。

誘導に失敗しても、一応三角跳びを使えば、パンチは避けられる。

チョップは、一応自機の位置を狙ってくるから、なるべくボスに近づいておいて、チョップが来たと同時にさがるなどして避けるしかない。ジャンプではまず避けられないので、それは覚えておこう。

あとはタメ撃ちをガンガン当てていこう。そんなに強いヤツじゃないハズだ。

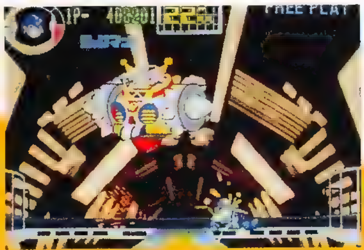

失敗したら三角跳びでかわそう。


チョップはジャンプでは避けられない！

第2段階

第2段階は、奴が変形して、タイヤ（のようなもの）で攻撃してくる。

基本的に、奴が近づいて来たら反対側に回るような感じで、常にダッシュで移動しよう。


これまたダッシュで逃げまくる。

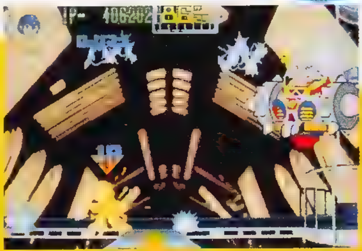
奴が止まると、タイヤもしくは電撃で攻撃してくる。

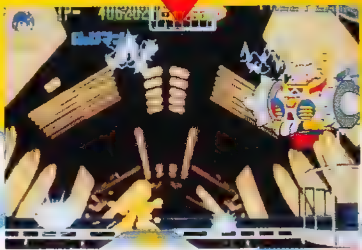
タイヤのほうは、離れてさえいれば問題なくかわせる。近いとくらってしまうが、ダッシュ・三角跳びでなるべくかわしたい。それでもくらってしまうのは運が悪かったと思うよりほかはない。

電撃は、2回来るのだが、来る位置が完全に決まっているので覚えてしまおう。

この電撃は、ボスと自機が端対端なら、絶対にくらわない。このことも覚えておくときっと役に立つだろう。奴は、端でよく電撃を出すからである。

あとは、ジャンプしながらスキを見てタメを当てていこう。


電撃の1回目。まずはこの位置と…。


2回目は、この位置。ボス本体からの位置を記憶しておこう。


端対端ならくらわない。攻撃チャンスだ。

第3段階

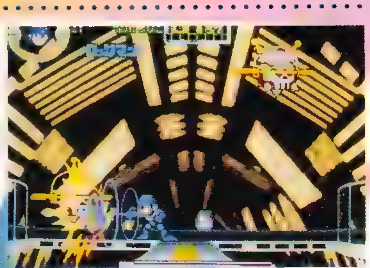
第3段階は、ボスは体当たり以外の攻撃はして来ないぞ。

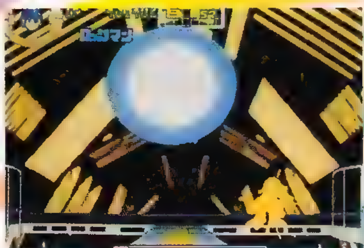
そのかわり、制限時間があって、その時間内にボスを倒せないと、ボスに逃げられてしまうということになる。

ボスは、2つのカプセルの中を行ったり来たりしているので、どちらに乗っているかを素早く見極めて、タメを当てていこう。

ここでもやはりタメ撃ちだ。ノーマルショットを連射するよりも、タメ1発当てたほうがお得だ。

ボスがこの段階に入ったら、ボス2体が出るあいだの所（写真の位置）で待って、タメておいてかまえるとイイだろう。


ボスはコロコロと位置を変えるぞ。


このあたりでボスの出現を待ってかまえよう。

まあ、ボスは逃がしてしまっても、ゲームクリアとなるので、気楽にここはやってみよう。

とにかくこれでAコースはクリアだ。

どのキャラも攻略は同じだ

基本的にどのキャラクターでプレイしても、攻略は変わらない。

まあ、見た目の好みで使ってみるのがいいだろう。

もしかしたら、キャラクターごとに若干敵キャラなどの相性があるだろう。みんなでためしてみよう。

ビジュアル攻略
第2弾へ

VIRTUA COP 2

巨大豪華客船で大銃撃戦!!
…ライフはどこ?…

SEGA

攻略第2回の今回は、分岐ルートの片側、ボス手前まで。ちゃんとアイテムも見つけろよォ〜!!

TEXT/FRS-N.O

ステージ2

舞台は、港から巨大客船へと移っていくステージ2。ここも客船内でルートが分岐している。今回は、その片方のAルートからボス手前までの難所をチェックしていこう。

港の入り口は、さほどの難所はない。だいたい予想できそうなところから敵が現れるので、対処しやすい。

ちょっと引っかかりやすいところはヘリから敵が降りてくるあたり。ビルの屋上から3人を撃つところは、出現と同時に倒すと、つぎが狙いをつけにくくなる。サイトのタテ軸が合わさる（＝発砲される）前の安全な範囲内で引きつけて撃つと、この3人は倒しやすい。

この3人を倒すと、視点がビルの下の陰に隠れている敵に合わさる。ここも、サイトのタテ軸を見て、少し連射ぎみに（2～3発）撃てば安全。

建物の中に入ると、視点変化はそんなにめまぐるしくはなくなる。出現してきた順に撃つだけでいい。

途中、貫通弾が隠されている。このアイテムは、道中のパーティー用の大広間や、客船内のバーで、遮蔽物を無視しつつ撃てるが、慣れてきたら貫通弾なしで正確に撃てるように練習してほしい。この弾はリロードも効く便利なシロモノだが、一発でもダメージを受けると消えてしまう。

つまり、弾があるうちはいいが、ダメージをくらったとたんにメロメロです、じゃお話にならないということ。このゲームの敵は、個人の倒す早さが一定なら必ず完ぺきなパターンになる。理想は、ライフ以外のアイテムには頼らないで進めるようになることである。

さて、シーン1を抜けたあとシーン2に入って3人目を倒すあたりで、右に一瞬だけ現れる奴がいる。そいつがライフを持っているので、決め撃ちで倒そう。

先ほども述べたが、このステージは道中、障害物が多いのが特徴。つまり、敵一人に一発で倒すようなことはしないで、壊せるものはガンガン破壊するクセをつけたほうがいい。このとき必ず弾を1～2発は残してリロードするようにしよう。イザというときに弾がなくなるぞ。そんな背景もあるので、このステージはジャスティスショットより、3ショットボーナス（同一の敵に素早く3発撃ちこむ）のほうを狙うようにしよう。

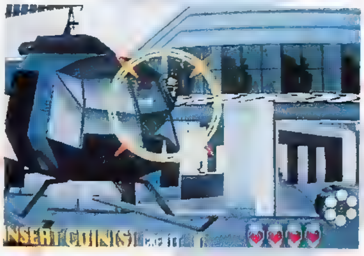

ヘリの中からひとり。滞空時間も長く、撃ちやすい。


ヘリが着地したあと、このビルの屋上から3人。


屋上の1人目を少しだけ引きつけてから撃てば2人目からが楽。



屋上の3人の直後。左下へスクロールする。狙いつつ連射。



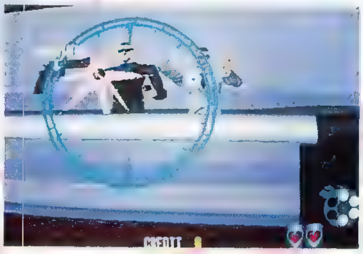
再びヘリが上昇する。飛びさる途中にバラバラ敵が降りてくる。



建物内に入って、掲示板裏の2人を倒したあと登場。



規則ただしく敵を撃っていると同じタイミングで民間人が…。



ここのパソコンの中にマグナムが隠されているぞ。

そんなぬるい攻撃ではだめだ！
一撃必殺！攻略連続攻撃



シーン１終了寸前。中央の奴はトラップ。無視して右の奴を撃て!!



上から見降ろしたパース。このあと順にテーブル内から出現してくる。



シーン2始まって3人めを撃つところ。右端の奴がライフを…。



ライフは出すだけにしておき、戻ってきたときに取ろう。



このシーンは特に障害物が多い。アイテムがないときは連射する。



今回は左へ行きます。次号は右とボスの攻略に入ります。



こっち側は、客室内を出入りしての銃撃戦。敵は左右から出現。



客室をとび出したあと、オノ男が。



このへんの兵士は寝転んで撃つ。いつもでいう足もと近くを狙え。



人質を盾にしている。少し待つと撃ちやすくなってグゥ。



「ビーケアフル（注意せよ）」が合図。ビビッて撃つなよ。



船員に当らないように端を狙おう。



左右2台ずつの天井モニターの右から2番めにショットガンが。



ボス前最後の敵。ショットガンなら計器板を撃てば貫通する。

次号では、分岐の残り半分とステージ2ボス攻略に入ります。ちまたでは、エクストラステージのボスにハマってる人も多いようです。とりあえず本誌の攻略はこのペースですので、エクストラステージの攻略をやるころには、楽しい楽しいクリスマス…。うげっ、そんな待たせるわけにゃいかないね。じゃあ、ヒントだけあげますね。ラスボスは「スピード命」。ハイ、これだけ。手が痛くなるけど撃て。それしかまだいえませんが、もうこれだけいえばわかったでしょ？　まあ、その理由はクリスマスのときね（笑）。

では15日後に再びお会いしましょう。

~ビジュアル攻略~STAGE 7

いよいよ大詰め!!

VIPER PHASE 1

敵本体の中心部へと突き進むステージ 7。
6面ほど怖くないからガンガン行け!!

TEXT FRS-N.O

中型機に 気をつけ

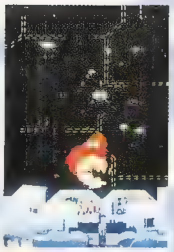
このステージでの強敵は、なんといっても中型機。ステージ全体を通しても2機しか出現しないが、割と強敵。放射状にクロスして弾を撃つときが見切りにくいので、クロスする前にどちらか片方へ逃げてしまおう。

こいつがいるときは、ほかの敵の出現が狂う。どんどん敵を倒したいのなら、早めに倒すようにし、ニガ手な敵がいるようなら引き延ばし作戦でいこう。

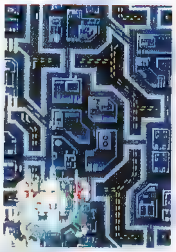
ほかに気をつける敵は特にいない。ただ、ところどころに出てくる赤い戦闘機は二連弾を連射してくるので、片側にその二連弾を引きつけてから撃ちにいくようにしよう。



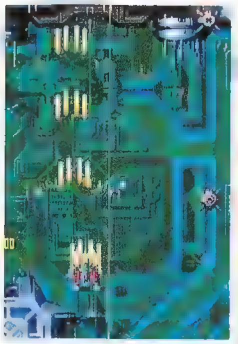
開幕。割と拡い判田にくるので最下段で撃とう。



旧VERで最も泣かされた高速ザコ。Wで撃てば安心。



下からくる勲章巨大キャリアー。最下段端で撃てば効率的。



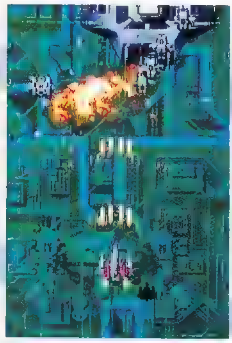
…きたよ。一番嫌な奴。こいつは、画面上のほうで、早めに反応させて横移動させよう。



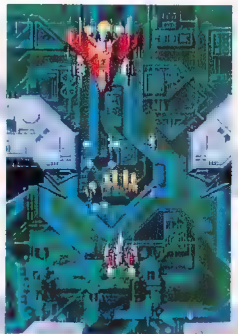
誘導ザコ。本体よりも倒したとき撃つ死に弾に注意。



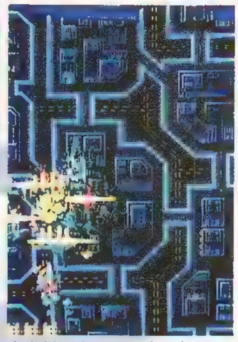
横移動する青い中型機。正面に張りついて、速攻で1機をまず倒してしまえ。



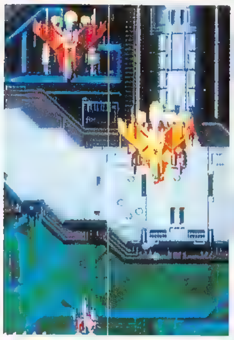
ドラム缶ザコ。左から順に右へ整列するので、当然左から撃とう。



この間隔で弾を撃ってくる。左右左右…と動けば気にせず倒せる。



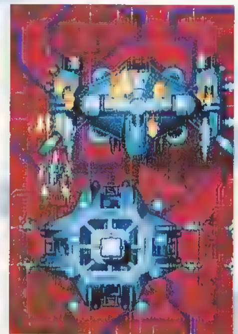
あとは、ちょっと上へ行って撃てば、この通り。これ、実は6面でも使える。



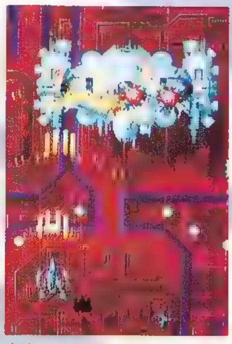
序盤の赤い戦闘機が群を成してくる。でも弱いしね。左、右、とリズミカルに避けよう。



その後は再びここへ。あとはこれをもう2分の1回くり返したあたりで倒せる。



ここが最難関。すぐ大周りして、クロスする前に脱出。これ重要。



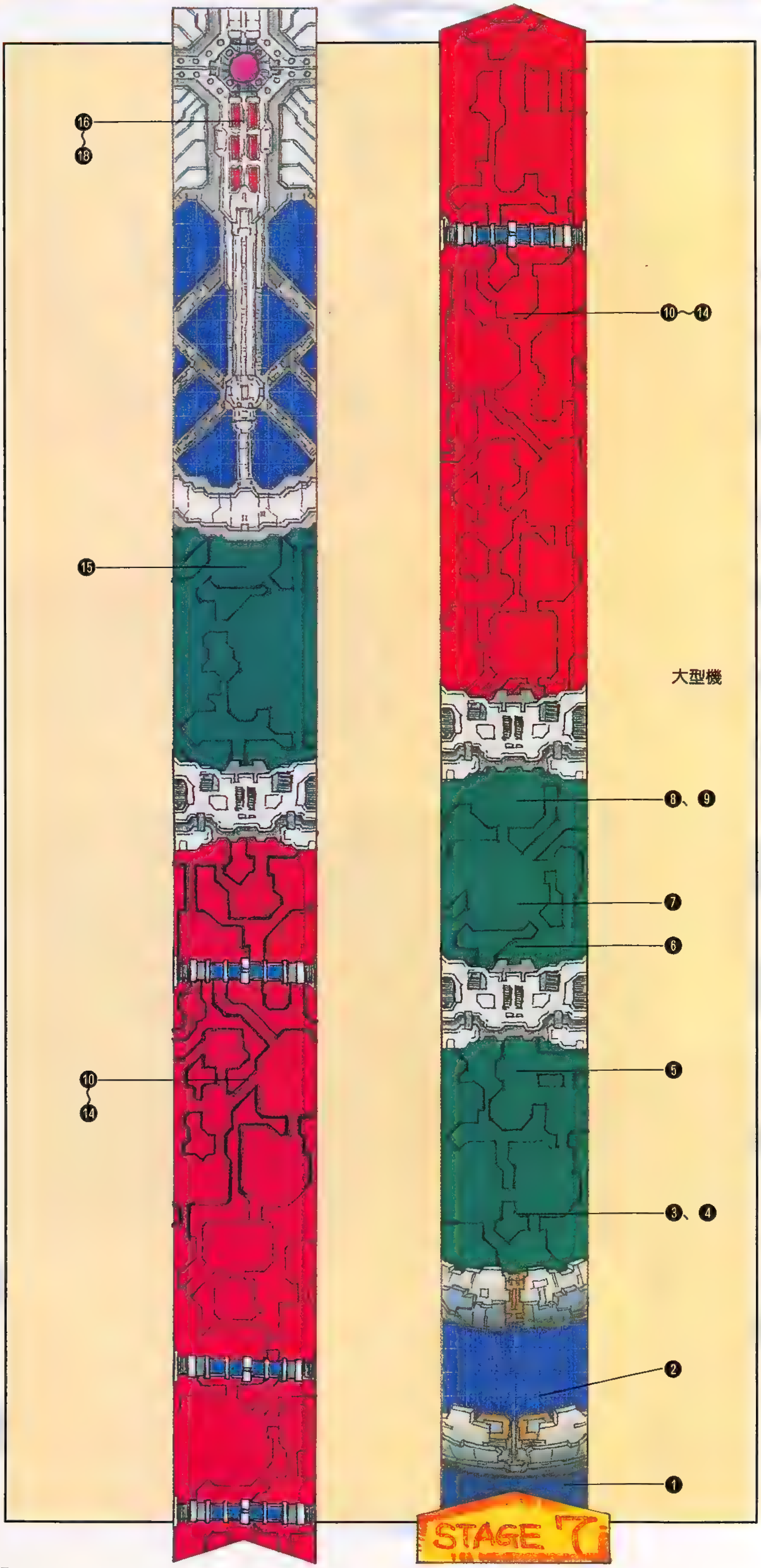
中心から周るように撃つ弾を真下へ入ってよける。



すぐここへ移動して、この弾の死角に入る。安地だ。



このステージのメインといえばこの大型機との対戦。まずこの位置で撃ちこみ…。

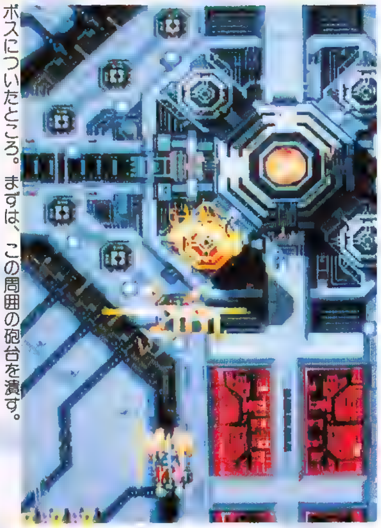


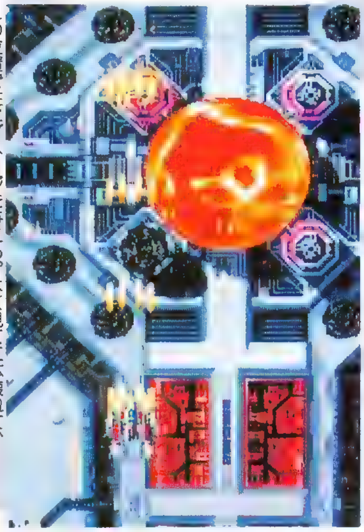
STAGE 7・BOSS

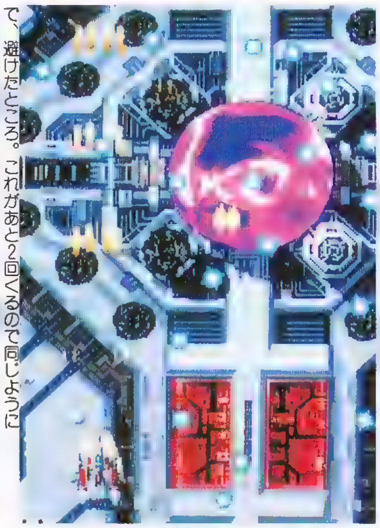
中央に球体があり、それを支えるような柱が4本、ボスを守るように設置されている。

こいつは、その周囲に開閉式シャッターを持つ砲台を装備している。ボスにたどりついたら、まずこの周囲のザコ砲台を壊す。ただし、先ほど述べた通り、開閉式のシャッターを持っているので一回の開閉ですべてを破壊するのは無理。2~3回に分けるようにするといい。

さて、ボスは、本体に一定以上撃ちこむか、柱を2本以上にしたときに発狂弾を撃ってくる。ボス正面にいなければ、弾を撃たれたのを視認してから横へスーッと動くだけでいい。つまり、前述のような状態になったらボス正面からズレるようにしよう。このボス攻略の要点はこの一点なので、くれぐれも忘れないようにしよう。


ボスについたところ。まずは、この周囲の砲台を潰す。


この位置で柱にダメージを与える。よく見て一本壊れて、ちょっとしたところでバラ巻き弾が。左へ避ける。


で、避けたところ。これがあと2回くるので同じようにして避ける。あとは本体を撃てば勝ち。

インディ500のコースを逆走だぁーっ!

INDY 500™

走るぜ!逆走だぁ～!でもあまり変わらないのが インディ500のコース。軽～くクリアだぁ～!

担当：亜音速の気孔師(ドリフターズ)ずるずる



今回はインディ500の逆走にチャレンジ!

インディ500をもっと楽しもうというわけで、今回は逆走にチャレンジしてみよう。

今回チャレンジするコースは「インディ500」。

順走が全部左カーブだったこのコース、逆走すれば…当然全部右カーブになる。

同じコースを逆走するというのを頭でわかっていても(カーブの大きさとか)、それは知識でしかない。やはり完走するためには、実際にプレイして身体で覚えなくては上手にならない。

気合入れていくぞ!



ペースカー、タイムアタックでこのコースに慣れるぞ!

タイムアタックモードで右カーブに慣れよう!

逆走にするにはシフトレバーをダウン側に入力したままコースをセレクトすればよい。

これでノーマル状態での逆走になる。これにいろいろコマンドを入力させると…。

例えばスタートボタンとブレーキをONにしておけばペースカーでの逆走になるし、それに加えて、ビューボタンをシフトセレクト直前に押す(両方同時に)ことで、タイムアタックにすることができる。

今回は、まずペースカーにてタイムアタックにトライし、そのあと、レースモードで1位を目指す。

1位になってエンディングを見よう!



第1コーナー。長い直線からインへ。ハイグリップ走行で!

ハイグリップ走行でインを突け!

「インディ500」以外の2コースをプレイしている人は、右カーブにも慣れていると思うが、ここのコースしかプレイしていない人は、右カーブを走ったことがない!

ちょっと心配だが、左カーブでの作業、どれだけ左に切るか、グリップさせるために小刻みに切り込むかを頭の中で左右反転させてみる。

カーブの具合は、順走も逆走も同じなので、切り込むタイミング、抜け出るタイミングも同じ。上手に左右反転できれば、すぐ右カーブに対応できると思う。

でも一番いいのはプレイすること。慣れることが自信にもつながるしね。



第2コーナー。短い直線からすぐここへ。あわてないようにしよう。

慣れてきたらアタック開始！

さてタイムアタックで逆走右カーブに慣れたらレースモードで走ってみよう。タイムアタックと違う点は、敵車がいっぱいいること。スリップストリームが使える点で速く走れるが、それはしっかりインを走れるようになってから。

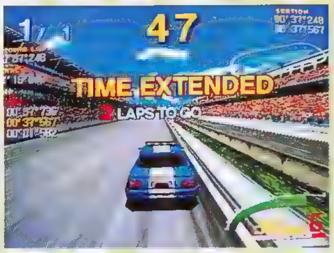
ついつい順走のときのクセで敵車の後ろに左から入ってしまう。このクセが残っていると、コーナーの入り口で、敵車の後ろに入ったとき、アウトから進入することになるので注意したい。

あと、ペースカーで走る場合は、通常よりもグリップカが弱いので、より鋭く切り込み、戻すようにして、ホイルスピンをさせないようにしよう。

以前、このコースでの走り方で、ハンドルを切りやすくするため、左手を少し上にして持つといいと説明したが、逆走では逆に右手を少し上にして、楽に右へ切り込めるようにしてやろう。

走り方、操作方法はこんなものかな。さあて攻めるか！


第４コーナーへ。ここを抜ければメインストレートへ。でもまだまだ長い。



さあアタック！ハンドル反力なしにできないのが少しつらい。

レースモードで１位を狙うぜ！

レースモードで１位を狙うとなるとちょっと気合を入れないとね。ちょっとしたミスで不可能になるから。

きちんとスリップストリームを使って敵車を抜いていき１位を追いかけるのだ。

スタートすると、マシンはアウト側を走っている。そこから１台１台とスリップに入りながらイン側へ。そして第１コーナーへ進入。

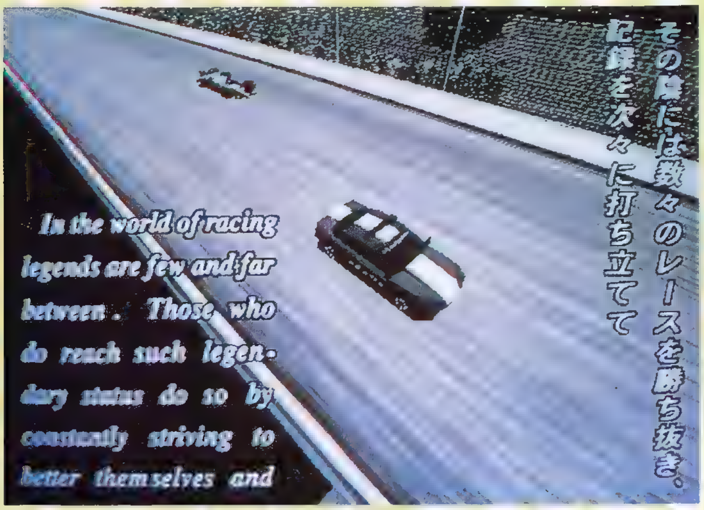
進入はもちろんインから。ここからは、基本的には、順走と同じ感じでレースを展開していく。

コーナーでは、インを走り、ストレートではしっかりスリップに入り走る。ペースカーでもそれほど難しくないのがうれしい。


当然ながら周回遅れも出現！真後ろから付いていてどかせよう！



ふう！ゴール！慣れないうちは大変かも。でも面白いっす！２分30秒もそのうち切れる！



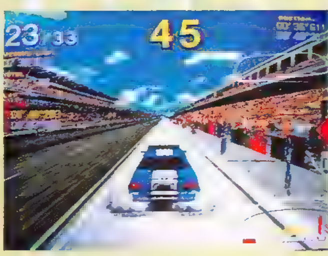
１位でゴールしたら見られるエンディング。モノクロでリプレイ！



１位でゴール！敵車がインディのマシンだと多少だが楽なようだ。ビシッと走って１位！

余裕かましてピットインしてしまう？

逆走でもピット作業は存在する。これによりタイヤのグリップが上がるなどということはないが、雰囲気は十分伝わってくるはず。でもペースカーがピットインってのも…。







逆走でももちろんピットインはある。いつもとは逆から進入。そしてピット作業へ。GO！



冒険へ出る前の下準備!!

ついに発売されたこのゲーム。操作のコツとモンスターを紹介しよう。

担当：SHO

ヘンリーエクスプローラーズ

コナミの新作ガンシューティング「ヘンリーエクスプローラーズ」をみんなもうプレイしたかな？

3人同時プレイ可能なだけに筐体がすごく大きいのが印象的だが、ゲーム画面のモンスターも大きく、ステージ分岐の精霊が出てくるところなどは、さながら映画でも見ている気分になるほどだ。

今回は冒険の途中に出てくるモンスターやボスキャラを紹介していこう。

冒険の下準備

ヘンリーエクスプローラーズの特徴である、ポンプ式のガンはリロードが非常にやりやすいのだが、押しよせるモンスターを撃ちまくっていると、6発という弾はすぐになくなってしまう。弾がなくなればリロードしなくてはならないのだが、このリロードのときに、ちょっとしたコツがある。

ゲーム中では弾がなくなると"リロードせよ"と画面に表示されるのだが、このとき自分は完全に無防備の状態なのだ。

ゲームに夢中で弾をバラまいているとリロードをよく忘れがちになってしまうのはしょうがない。

リロードは弾を完全に撃ちきったとき以外でもできるので、こまめにリロードはするように心がけよう。

また、モンスターの大群やボス戦などは、ガンのトリガーを連打（連引き？）しつつ、ポンプスライドをガチャガチャ引けば弾ぎれをおこすことはないのでぜひ試してほしい。

まあ、多少腕は疲れるが…。

次に重要なのがボンバー（ダイナマイト）だが、ボンバーは銃についているわけではなく、プレイする少し前の筐体に付いているのだ。

初めは、なるほどと思っていたのだが、いざプレイしてみるとこれが意外と難しく、あせってボタンを押そうとすると、一瞬ボタンを見失ってしまうのだ。

そしてボンバーの性質が、ボタンを押してからすぐに爆発するのではなく、多少のタイムラグがある。つまり、ダイナマイトを投げて、飛んでいってから爆発するようになっている。

モンスターが一気に押しよせてきて銃ではフォローしきれないときには、ボムマークが表示されるようになっているが、これがけっこう遅いので、ボンバーの爆発時には、もう敵がいないというときがけっこうある。

しかも、ボタンに気をとられていると銃がおろそかになり、ダメージをくらってしまったり、3人でプレイしているときなど、みんなでボムを使って、一気に3発ボムを使ってしまったりする状況が多々あり、せっかくのボンバーを無駄に使ってしまうのはあまりにももったいない。

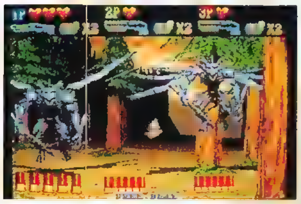
そこで、プレイするときにはまず、ボンバーボタンの位置になるべく近くにいたほうが良い。そして、多人数でプレイするときには、ボンバー



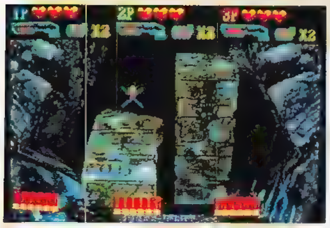
美人のねーちゃんがさそっているぞ。男ならやらねば！



ゲーム開始時のプロローグが話を盛り上げてくれる。



ガーゴイルは普通に飛んでくるときもある。





水部の半魚人には要注意。



飛びかかってくるピラニアは確実に撃て!!

そんなぬるい攻撃ではだめだ!
一撃必殺! 攻略連続攻撃


武器を持っているほうはスケルトン原人なのだ。

を使う人をあらかじめきめておくのがいいだろう。一人がボンバーを撃ちつくしたら、次の人がボンバー系と、順番にボンバーを押す人をきめれば、ボンバーの無駄撃ちはなくなるだろう。

また、多人数のときはボンバーを押す人以外の人がしっかりフォローするようにしてあげ、少数のときは、リロードして、弾を補充してから、画面の敵を撃ちながら片手でボンバーボタンを押すようにするのがベストだ。

モンスター紹介

モンスターは大きくわけて3つの出現パターンがある。

まず、通常の敵として、前から、横から、下からと、3つの出現パターンで攻撃してくるのが……

- ●スケルトン
- ●スケルトン原人（武器持ち）
- ●ゾンビ
- ●スライム
- ●半魚人

の5種類で、中でもスライムは、飛びかかって自分にくっつくので注意してほしい。

他に水のある所では、いきなり半魚人に気をくばろう。

次が、画面上のあやしい所から出てきたり、石像がモンスターになったりするパターンだ。こういった攻撃をしてくるのが、


ミイラ男も普通に登場するときがある。

- ●ガーゴイル
- ●ミイラ男
- ●壁画戦士
- ●ジャンピング石像
- ●ポルターガイスト

といったメンツだ。

このモンスターは突然出現するというより、来るぞ、という前おきがあるので気を付けていればまずダメージを受けることはないだろう。

石像や壁画、柩などが出てきたら気を付けよう。

最後に分類されるのが、大群で押しよせてくるザコ敵だ。

このタイプのモンスターは、

- ●スネーク・スケルトン
- ●大ネズミ
- ●大コウモリ
- ●大グモ
- ●大ピラニア

このモンスターは、耐久力はないが数で押してくるいやなタイプだ。

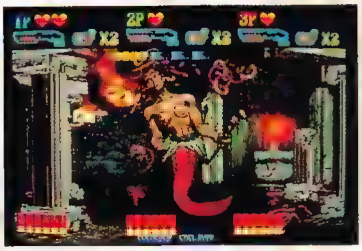
撃ちもらすと、あっというまにダメージをくらってしまうので気を付けよう。

通常モンスターと、このタイプのモンスターが大群できたらまよわずボンバーを押せ。

以上がいわゆるザコキャラだがここでボスモンスターの種類だけ紹介しよう。

- ●ツタンカーメン
- ●メデューサ
- ●阿修羅
- ●地底竜
- ●スフィンクス
- ●ゴーレム

の面々だ。どういう攻撃をしてくるのかは自分の目で確かめてほしい。


伝説のヘビ女。石化はしないようだ（あたりまえか）。


こいつは一応ゴーレム。角があるから少しわかりにくいが、やっぱりゴーレム?


地底竜、つまりヒドラだ。


う～ん、スフィンクスは、顔と胴体がアンバランスだと思うのは俺だけか?


ツタンカーメンは一番キレイなボスだと思う。


阿修羅は個人的に一番好きなボスだなー。でも強いけど…。

ステージ

ステージに順番はない。2ステージクリアするとエンディングになる。1ステージは3つのエリアからなり、1ステージをクリアすると1つ目の「導きの瞳」を得ることができる。

ステージの分岐は面の終了時に、左右どちらへいくかきめるようになっているわけだ。

ステージ名は「迷いの森」「邪心の遺跡」「黄金の塔」「古代の墓」「死霊の洞窟」「伝説の地底湖」という名がついている。

どのステージを選ぶか、どこを通るかは自分次第なので好きなルートを通ればいい。

このゲームは1人でやるより3人でやったほうが絶対におもしろく、3人で各分担をきめておけば気分はもうヘンリー探検隊そのものだ。

エンディングはマルチエンディングになっているのでコースごとに楽しんでくれ!!


壁画戦士が、壁画から飛び出てきたぞ!


ゾンビの集団。こんなときはボンバーだね。

"さぶ"が"みすず"が! プレイヤーキャラに!

くにおの熱血闘球(ドッジボール)伝説

あの熱血硬派が帰ってきた！今回はまたまたドッジボール。あのみすずやさぶをプレイヤーキャラとして使えるぞ!!

担当：M.D.S.—ジョッキー★笹岡

くにおの闘球(ドッジボール)今再び!!

テクノスジャパンの人気シリーズ「熱血硬派くにおくん」のことはみなさんご存じか？

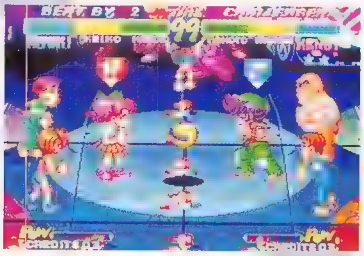
アーケードで出た「くにおくん」をはじめとして、ファミコン、スーパーファミコンなどでシリーズ化されている人気熱血シリーズである。

その"熱血"シリーズの最新作が、この「くにおの熱血闘球伝説」なのである。

この熱血闘球伝説は、アーケードのくにお君シリーズ2作目にあたる「熱血高校ドッジボール部」と、ゲーム内容はほぼ同じだ。

昔の「ドッジボール部」をやったことのある人ならわかると思うが、要するにドッジボールである。

しかし今回は、前作よりも大幅にパワーアップし、コマンド入力により必殺シュート、必殺ゲージ溜め、7チームから選べる敗者編入システムなどと、さまざまな新システムを導入している。



基本はドッジボール。しかし!!……。



必殺シュートを使って攻撃だ！

◀物語▶

熱血高校へ通う健康優良不良少年"くにお"。

ドッジボール部部長である彼のもとへ、ある時一通の手紙が舞い込んだ。それはドッジボール魔王と名乗る謎の人物からの草ドッジボールリーグ開催の案内状であった。プロドッジボールリーグ人気が白熱していることも手伝い、くにおは俄然乗り気である。

時を同じくして、くにおの周辺の人物にも同じ案内状が届けられた。打倒くにおに燃える者もあれば、くにおの行動が気になって仕方がない者もいる。かくして壮絶なドッジバトルの幕が切って落とされる。そして謎の存在"ドッジボール魔王"の目的とは!?



いろんなチームがあるぞ。どれにしようか？

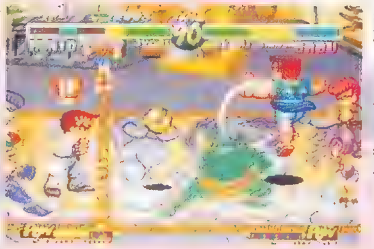
選べるキャラクターの中には、あのみすずやさぶなどのなつかしい面々もいて楽しい。さらに、選んだキャラクターによって使える必殺シュートなども変わってくるので、どのキャラでプレイするか？が、非常に戦略的であり、より楽しいものになっている。

コマンド入力で必殺シュートだ!!

このゲームでは、前作からあった、シュート、ダッシュシュート、ジャンプシュート、ダッシュジャンプシュートのほかに、各キャラクター独自の"必殺シュート"を持っている。

キャラクターごとに、そのグラフィックや特性に違いがあるので、いろんなキャラクターの必殺シュートを見てみよう。どれも個性的で面白いものばかりだぞ。

たとえば、みすずの必殺シュートは、ダイナミックな体当たりを相手にかます技。やっぱりみすずは体当たりなのか？はっきり言ってコートの線越えてます。必見!!



各キャラの必殺シュートは個性的。見ろ！

必殺ゲージを溜めて"チーム必殺シュート"

ダメージを受けたりすると、各チームの"必殺ゲージ"が蓄積される。

この必殺ゲージは、自分自身でも"ゲージ溜め"によって溜めることができる。

そして、このゲージが満タンになると、"チーム必殺シュート"が撃てるようになるのだ。

このチーム必殺シュートは、チームの3人がフォーメーションを組んで放つ、威力絶大の、まさに一発逆転超必殺技のようなノリ。ゲージが溜まったら狙っていきたいものである。

チーム必殺シュートは、そのチームのリーダーによって異なる。これも必殺シュート同様、各チーム独自のチーム必殺シュートが用意されているぞ。



これが"チーム必殺シュート"である。強いぞ。

敗者編入システムでチームエディット!

プレイヤーは、はじめのゲームスタート時には主人公キャラ1体、ザコキャラ2体によって構成されたチームの中から選んでプレイするのだが、ステージを勝ち進んでいくことにより、倒したチームのリーダーを、こちらのチームに引き入れてしまうことができるのだ。

つまり、仲間にしたいキャラクターがいるチームを倒して、こちらのチームに引き込んでの、最強チームエディットができるのである。

もちろんキミの好み次第で、さまざまなチーム構成が可能。



くにおを仲間にすれば百人力だー

ニューゲームジャングル



うーん、ザコ1人にしても個性的。イケルよ。

さぶ＆みすず＆しんじの3人で〝くにお打倒チーム〟や、くにお＆みゆき＆みすずで〝くにおウハウハ（？）チーム〟など、キミのオリジナルチームを考えてみて、楽しんでみよう。

対戦プレイにおいても、引き抜きは可能なので、これによって、対戦プレイの楽しさ、悔しさが倍増すること請け合いだ。

超非凡なるキャラクターたち

プレイヤーの使えるキャラクターは、全部で7人。7人がそれぞれ、3人構成のチームを作っているのだ。

このゲームの主役である〝くにお〟、くにおの永遠のライバルである〝りき〟、元祖くにおくんより再登場の〝しんじ〟〝みすず〟〝さぶ〟の3人、オリジナルキャラクターの〝ケンジ〟〝みゆき〟。この7人だ。くにお君ならではの、ヤーさんあり(暴)あり、みすずなどの〝濃い〟系ありで、どいつもこいつも個性的なキャラクターばかりだ。今からどれにするか迷っちゃうよね。

さぶ

アーケード「熱血硬派くにおくん」に登場したヤクザの組長。くにおに敗退したのが原因で、彼の事務所は衰退の一途をたどった。

苦節ン年。やっと組を立て直した彼は、恥も外聞もなく、ドッジボール大会でくにおに復讐しようと思い立つ。



すっかり年とった感じの〝さぶ〟。でも怖そう。

ケンジ

父親の元プロドッジボーラーからスパルタ教育を受け、ドッジボーラーになる運命を背負わされている。父親に押しつけられたドッジボールだが、負けず嫌いで何事にも前向きな性格の彼は、父と共にドッジボールの星になるのを夢見ているらしい。彼の父親はドッジボール魔王の正体を知る唯一の男らしい。ドッジボール養成ギプスを外すと驚異の球速を誇る。



ドッジボール養成ギプスを付けるケンジ。

くにお

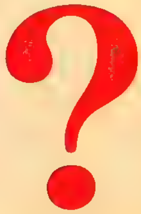
弱きを助け強きをくじく熱血少年。曲がったことは大嫌い。普段は白ランを身にまとい、言葉遣いも乱暴だが単なる不良少年ではなく、硬派な健康優良不良少年である。勉強はからきしダメだが、喧嘩の強さとその性格から、彼の通う高校ではなかなかの人望がある。熱血高校ドッジボール部部長であり、将来プロドッジボーラー間違いなしとささやかれる実力の持ち主。



くにお、ジャンプシュート!!相手はさぶだ。

ドッジボール魔王

草ドッジボール大会の主催者であり、その素性、目的などは一切不明。このゲームの大ボスとして登場する。昔は花形プロドッジボーラーだったとの情報があるが、真相は定かではない。



しんじ

アーケード「熱血硬派くにおくん」に登場した暴走族「横浜ファンキー」のリーダー。

リーダー格ではあるが、あまり迫力のある男ではなく、お金持ちのお坊っちゃんであるがゆえの人望でこの地位にのし上がった。生来の泣き虫。攻撃もメチャメチャな物が多い。くにおをギャフンと言わせようと参加を決意。

りき

熱血高校から程近い花園高校に通う少年。くにおとはある時はライバル、ある時は仲間だったりする微妙な関係だが、それは彼がくにおを常に気にしている気持ちの現れである。りきはくにおと同じぐらい喧嘩が強いが、どちらかというと腕力はくにおに劣り、スピードとテクニックで勝っている。誰とでも明朗に打ち解けるくにおとは違い、彼は少しひねくれているため、物事を少し斜に構えて見るクールな面がある。

みすず

アーケード「熱血硬派くにおくん」に登場したスケバン。当時は色気もへったくれもない彼女だったが、最近になってディスコなどに通い詰めている。その姿を見る側にとってはいい迷惑である。動きは鈍いが、その巨体に秘められたパワーは計り知れない。彼女の参加目的もくにおに対する復讐心からのようである。



後ろ姿しかないが、正面を見たらきっと驚くぞ。

みゆき

某所にある巨大遊園地「ネズミーランド」でアルバイトをする女子高生。バイト中はネズミーのぬいぐるみをまとっている。体力腕力ともに非力な部類に入るが、登場キャラクターの中で一番身軽な俊足の持ち主。

性格は明るく、キャピキャピしている。が、怒ると怖いらしい。ケンジの幼なじみの彼女は、ケンジがなんとなく気になり参加を決意したようだ。



唯一まともな女子高生みゆきちゃん。良い。

ネオジオにて近日発売！

実はこのゲーム、ネオジオにて発売だ。言い忘れていた。ゴメンナサイ。

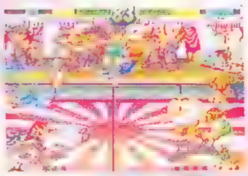
とりあえず、必殺シュートなどを使いこなしたり、相手の必殺シュートをキャッチしたり（タイミングよくボタンを押すのだ）、そのへんが面白いぞ。

あと、やっぱり対戦プレイが盛り上がる。ドッジボールならではの、外野と内野でボールを回して、相手を追いつめていく感覚が、実によく再現されていると思うぞ。

発売は近日予定。あとちょっと待ってくれ。



発売日を待とう。ちょっとの辛抱だ。



このキャラクター、いい味出てる。

銃弾嵐

バンプレストから業界久々の縦スクロールアクションシューティングが登場!!

担当：MVP

やっとというか久々に縦スクロールアクションシューティングが出た!!最近アクションゲームが少ないので、これはうれしいことなのだ。

とりあえず覚えよう

操作系を覚えよう。8方向レバーなのは言うまでもない。ボタンは、

A＝ショット
B＝キック
C＝ボンバー

となっている。

Aのショットは、通常状態では8方向に撃つことができ、ボタンを押しっぱなしにすれば1方向に固定しながら撃てるのだ。

これは、ボス戦などで非常に使える攻撃で、ボタンを押しっぱなしにしておけば弾よけに専念できるのがうれしい。

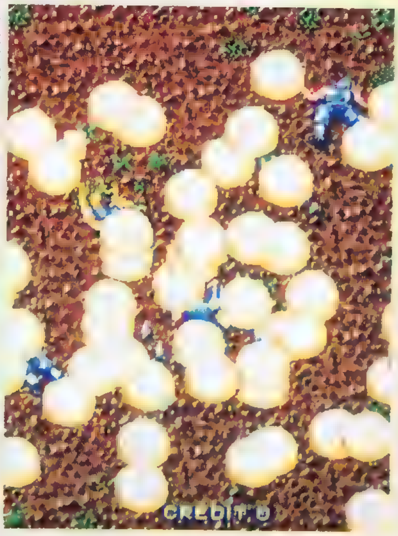
Bのキックは、「マジンガーZ」のパンチに相当する技で、敵の弾をキックで消すことができるのだ。四方を敵に囲まれた時などに重宝する。Aボタンを押しっぱなしにしてもキックは出せるので、ボス戦でも使用頻度大である。



ショットは固定できる。



キック。



これはハヤカワ・ジンのボンバー。

ただキックは連打しても少しスキがあるので弾数があまりにも多い時は信用してはいけない。

これもマジンガーZと同様なことなのであるが、キックを使って敵を倒すと高得点なのだ!!点数稼ぎが熱そうだ。

Cのボンバーは、選んだキャラで性質が違い、それぞれ前方集中、拡散型に分かれる。おすすめは前方集中型である。

細かいところを見る

ストーリー概要はというと、「近未来の戦争をテーマに、連れ去られた人質をすべて助け出すことが使命である」となっている。これにあるようにステージ中に人質がいて、これを助け出すと高得点なのである。



子供を助けるのが使命。



同じ武器で1万点。

助けた人質を撃ってしまうとその人質は死んでしまう。初めのうちはところかまわず撃ってしまい、「あっ」と思った時にはすでに遅い、などということになりやすい。

全6ステージで、その中にはバイクに乗って戦うステージや、戦闘マシーンに乗るエリアもあったりと、多彩な戦闘シーンが盛りだくさんで飽きてこない作りになっており、非常にやっていて楽しい。

最後の最後まで気が抜けなく、少ないコンティニュー回数でクリアした場合は真のエンディングが見られるというおまけまでついている。

要は1コインでクリアして下さいと言わんばかりなのだ。

武器アイテム

銃弾嵐には通常ショットが5種類、サブショットが1種類あり、それぞれ同じアイテムを取るごとにパワーアップし5段階まである。

通常ショットは

● VULCAN
● SHOTGUN
● LASER
● BAZOOKA
● FIRE

である。

バルカンは連射が主で前方向に3WAYだ。

ショットガンは広範囲に弾を出すタイプ。

レーザーは1直線なのだが、敵をホーミングしてくれるので使いやすい。

バズーカは1発1発の破壊力が強力な弾を撃つ。

ファイヤーはある一定の射定距離しかないが、弾切れの心配がないという利点がある。

なおレベルが5の時に同じアイテムを取ると1万点が入るので、できれば最初から最後まで同じ武器でいきたいところだ。

次にサブウェポン。これは


バルカンがおすすめ。

ホーミングミサイルが装着される。これもレベル5の時に取ると1万点だ。

その他のアイテム

その他のアイテムとしては、点数アイテム、アーマー、チャージ、BOMB、1upなどがある。

この中で点数アイテム以外はみんなかなり重要なものばかり。

アーマーは特に重要で、敵弾を1発防いでくれるので出たら必ずとろう。

チャージは、画面左上のところにあるもので、このゲージを溜めるとなんとボムが1発増えるのである。このチャージアイテムは結構ひんぱんに出現するので、どんどん取って溜めよう。

あとのアイテムは名前のとおり。これも重要だから忘れずに。

アイテム類はだいたいこれだけである。出るものはすべて取っていけば問題はない。

さて、システムの説明が終わったところで早速1面の攻略に入ろう。

ステージ1

1面はどのゲームでもそうだが簡単だ。銃弾嵐もボスまで注意する点はほとんどなく、まさに操作を覚えるステージなのだ。

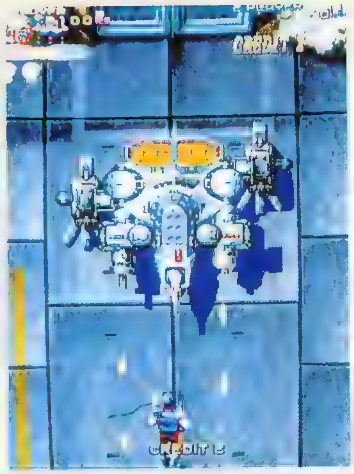
アイテムはとりあえずバルカンがおすすめだ。後半面では多少装備を変えたほうがいい場所もあるが、基本的に最終ボスまでバルカンでOKである。

道中はそれほど敵にかまうことなくサクサク行こう。

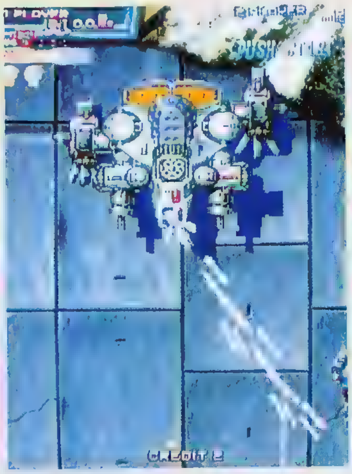
ステージ1ボス

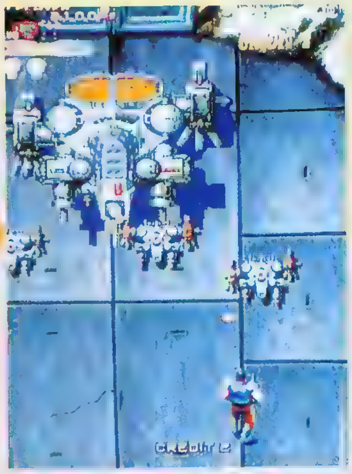
ボスは戦車型の移動するロボットだ。

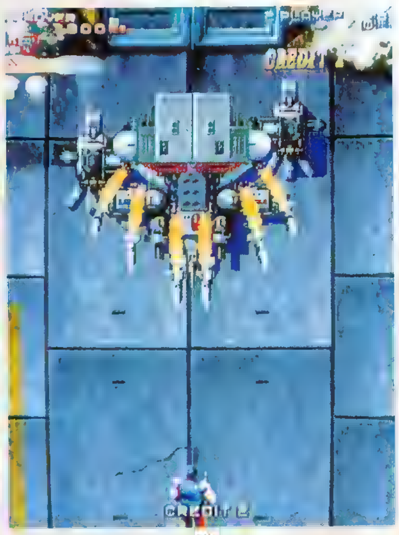
① 前方2門の砲台から自分をある程度狙う弾
② うしろに弾を出し、それが画面下まで落下してくる
③ 12方向にばらまき弾
④ 自分のいた所にレーザー
⑤ ザコを出す
⑥ 壊せるミサイル
⑦ ③の弾が増える

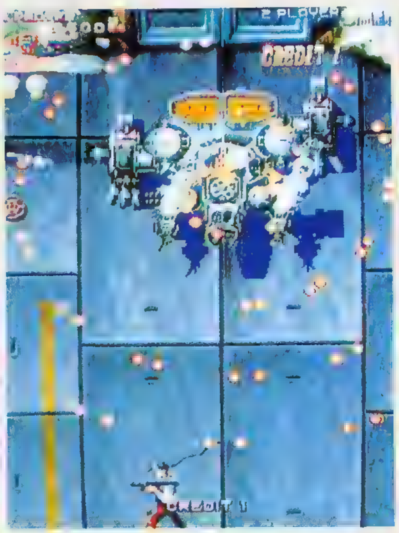

①の攻撃。砲台は破壊可能だ!!

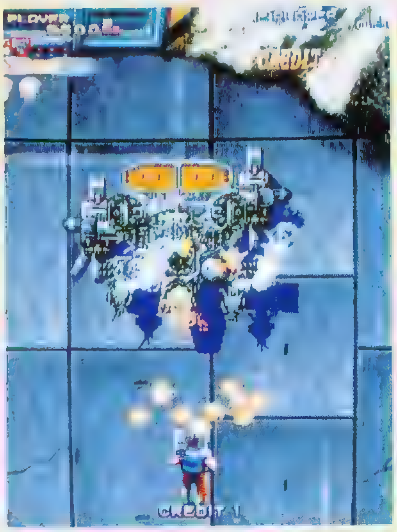

③の攻撃。中央から少しずれる。


④のレーザー。


⑤のザコ。特に怖くない。


⑥のミサイルも中央で余裕。


⑦は③の強化版。


火の玉にはキックで対処!!

⑧ 火の玉のばらまき

このような攻撃パターンがあり、④で出すレーザー砲台を壊すと⑧の攻撃がくる。

それまでは①②③④①②⑤⑥がくり返しくる。④を壊すと⑦と⑤と⑥の組み合わせ、第3段階で先に言った⑧と⑥が組み合わさってくるのだ。

よけ方は、ほとんどボスの中央真下でよければよい。

最後の⑧攻撃の時は、ひきつけてキックを使えば大丈夫。

今回はここまで。次回は2面の攻略だ!!

電神魔界2といったところ?

ガーディアンズ

©BANPRESTO 1995

久々の横スクロール格闘アクションがバンプレから登場!

担当:GYU

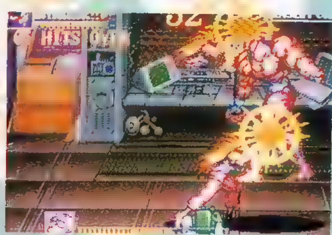
横スクロール格闘アクション、一時期ゲームの主流ともなったこのジャンルも今は絶えて久しい。

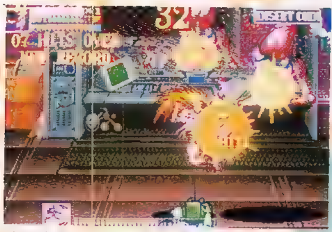
しかし今回紹介するバンプレストの「ガーディアンズ」はこのジャンルの復活を待ち望んだファンをうならせる作品に仕上がっている。

システム紹介

このゲームは8方向レバー&3ボタンで敵を倒しつつ進んでいくというもの。レバーは通常の移動の他に横・縦方向にそれぞれ2回入力するとダッシュできる。3ボタンの内訳はAが攻撃、Bがジャンプ、Cがショットとなっている。ではそれぞれのボタンについて詳しく説明しよう。

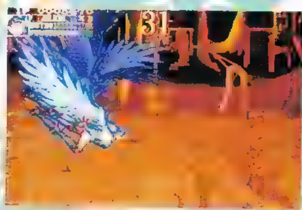
Aの攻撃ボタンは連打することで連続攻撃を出すことができる。また相手を掴んでから押すことで投げ技と掴み技をきめることもできるぞ(それぞれレバーON&OFF)。ちなみにこのゲームでは空中にいる相手にも連続攻撃をきめることもできるので、キャラによっては投げの後に空中コンボを入れて大ダメージを与えることができる(コンボ表示もあるぞ!)。


投げた相手に…、


連続攻撃。コンボ表示もあり。

またAボタンを押しっぱなしでガードすることもできる。これは後で説明するシステムを使用するために必要だ。

Bは通常のジャンプ以外の使用法もある。キャラによっては押しっぱなしで滞空したり、もう1回ジャンプ中に押すことで空中からの特殊攻撃を出すこともできる。


キャラによっては特殊ジャンプもある。

また相手の掴んだ後にジャンプ投げで大ダメージを与えることも可能。

Cのショットはキャラによって性能も効果も異なる。また一部のキャラはジャンプ中に使用することもできるぞ。


黒騎士のショット。相手の動きを止める効果がある。

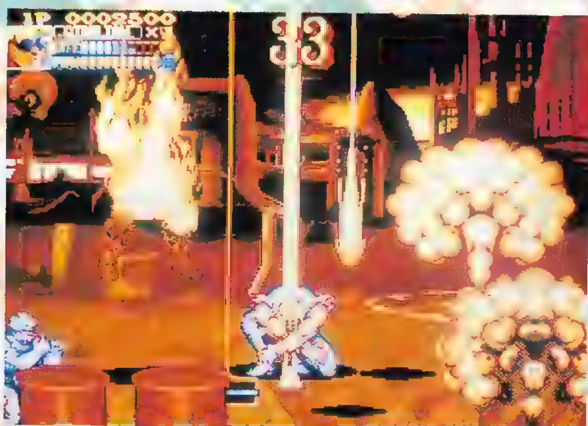
さて基本的な入力を解説したところで特殊入力についても説明しよう。

まず画面上部に注目。ライフゲージの下にもう1つゲージがあるハズだ。これが「エネルギーゲージ」である。

さてこのエネルギーゲージを消費することでコマンド技を出すことができる。コマンド入力法は、ガード中に⬅➡か⬇⬆(各キャラ共通)。ちなみにエネルギーがない場合はライフゲージを消費して出すこともできるが、これは惜しいと思ったらレバー&ボタンをニュートラルに戻してエネルギーゲージを回復しよう。


コマンド技。ちなみにリーダーの⬅➡。

またさらに強力な必殺技をライフゲージを消費して出すこともできる。A+Bでプレイヤーの周囲にいる敵を、A+Cで画面全体または一定範囲の敵にダメージを与えることができる。A+Bはライフの消費が少ない、A+Cは多いと覚えておいてほしい。


必殺技。ライフゲージを消費する。

8人の個性的な面々

ではこのゲームで選択できるキャラのプロフィールについて紹介しよう。

●ギルリアン・ゼルブスト
ガーディアンズのリーダーにして最強の戦士。右手につけたバイオメタルから放たれるレーザーは、あらゆる物を焼きつくす。

●ゼル・ディア
背中に羽をつけた戦闘バイオロイド。素早い動きと飛行能力を駆使して戦う。武器は両手につけた鋼鉄の爪で、あらゆる物を引き裂く。

●刃零
攻牙流忍術最後の伝承者にして最強の忍者。背中に着けた忍者刃影久、魔霊を駆使して戦う。

●朧天明
仙術を使う謎の中国人。服の中には様々な暗器を仕込んでおり、それを駆使して戦う。

●黒騎士
華麗な足技による攻撃が得意。多彩な連続攻撃により敵をなぎたおす。

●P・ベルヴァ
ガーディアンズに配備された、最高性能を有する対人戦闘自動歩兵。分厚い装甲は敵の攻撃をはじき返す。

●タルクス・ドールマン
特殊な訓練により、人間の常識を超えるパワーを手に入れた男。プロレス技を得意とし、群がる敵を蹴ちらす。

●スカルピュレ
戦うためだけに作り出された戦闘生物。体の一部を武器化して攻撃をおこなう。

今度はガンシューティングだ!!

機動戦士ガンダム ファイナルシューティング

ガンダムのガンシュー。略してガンシュー。そのまんまだ。これでいいのだ。

担当：J★笹

あのガンダムが今度はガンシューで登場

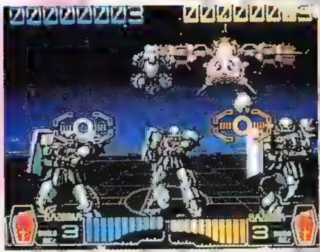
今までにも、ガンダムはアクションゲームや、シューティングゲームなどと発表されてきたが、今度はガンシューティングとして発売されることになった。

それも、リアルタイプのモノホンのヤツである。

やっぱはガンダムたったらリアルタイプに限るよなー、という人には、ねがってもないことだ。

ガンシューティングということなので、画面は3Dタイプのもの。敵モビルスーツのグラフィックは迫力満点なのだ。

まずはその画面写真をよく見てもらおう。



あのガンダムのガンシュー発売!



これは、ザクとシャアザク、ムサイだね。

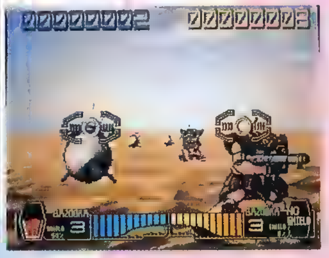
ストーリーにそったゲーム展開

ゲームは、ちゃんとガンダムのオリジナルのストーリーと同じように展開する。

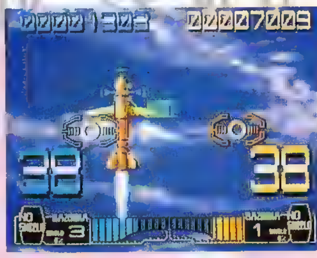
ゲーム画面の中で、オリジナルのあのシーンやこのシーンが再現される!これはもう一度見てみるしかないぞ。

登場するモビルスーツ、モビルアーマーは、ザク、グフ、ドム、リックドム、ゴック、ズゴック、ゲルググ、アッガイ、ビグロ、ビグザム、エルメス、ジオングなどなど。オリジナルに登場したヤツらはほとんど出てくるぞ。

しかも、そのモビルスーツたちのグラフィックが、新しく描き下ろされ、リニューアルされているのだ。ファンの人は、どのへんがどう変わっているか?とかを観察してみるといいかも?



ドムだ。黒い三連星の再現かな?



こんな感じに再現されている。



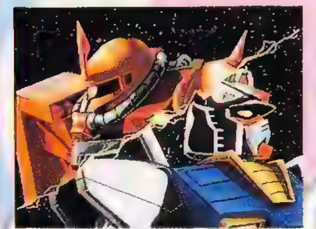
そういやこんなのがあったような…。

2通りの筐体で遊べる!!

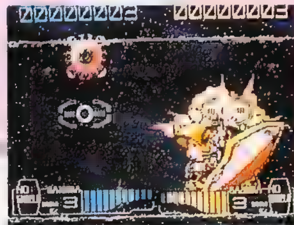
このガンダムファイナルシューティングは、通常のアップライト筐体と、ガン筐体のどちらでも遊べるようになっている。

これは既存のガン筐体に組み込むことでできるようになっているので、もしかしたら、キミの通うゲーセンのガン筐体が、ある日突然ガンダムに早変わりしていた!?なんてことがあるかもしれない。

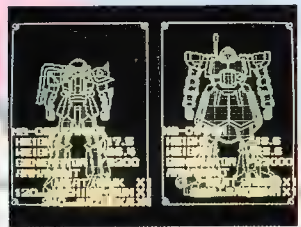
どちらにせよ、楽しめることには違いない。期待して待つべし。



キミのゲーセンにもガンダムが来るぞ。



ゲルググもちょっと違うような気がするね。



リニューアルされたモビルスーツ。

味方モビルスーツも登場

ゲームの中には、ときどき味方のモビルスーツも、数多く登場してくれる。

登場するモビルスーツは、やはりガンキャノン、ガンタンク、ジム、サラミスなど連邦軍のものたちである。

この味方は、攻撃してしまうと、ステージクリア時の体力回復が少なくなってしまうので、大切にあつかってあげよう。

2人同時プレイで敵をたたけ!!

とりあえず、自分はガンダムという設定らしいが、2人同時プレイができるので、2人同時でガンガン敵をたたいていくのもいいだろう。

やっぱりガンシューといったら撃ちまくりの2人同時が基本だよね。

しかし、一応命中率は、体力補給値に影響するので、あまり撃ちすぎるのは考えものだぞ。

まあ、とにかく見つけたら早速プレイしてみてくれ!

そんじゃ。



2人同時プレイでガンガン行こう。



デモより。セイラさんだ。イイよね。

コミックゲーメスト編集部とゲーメストワールド編集部が合同で作る、ＫＯＦファンの、ＫＯＦファンによる、ＫＯＦファンのための一冊!!

GAMEST WORLD EX

ゲーメストワールド

イーエックス（仮）

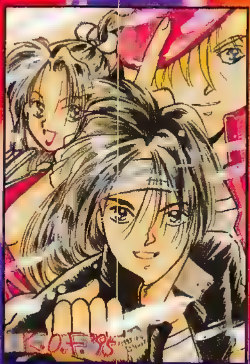
まるごと一冊ＫＯＦ本

みんなの投稿がいっぱい!!



神奈川県　海老張ＺＩＰＡＮＧ

超美麗イラスト大特集・ゲームサイドストーリー・コスプレ写真館・ＫＯＦ'96大予想・キャラクターベスト10・ＳＮＫへのQ&A・ゲーパロコミック・チームエディット…など。その他にも編集部秘密の企画が目白押し



山口県　Ritsuko



岩手県　水蔵



和歌山県　ほしの雅倫



兵庫県　聖麗

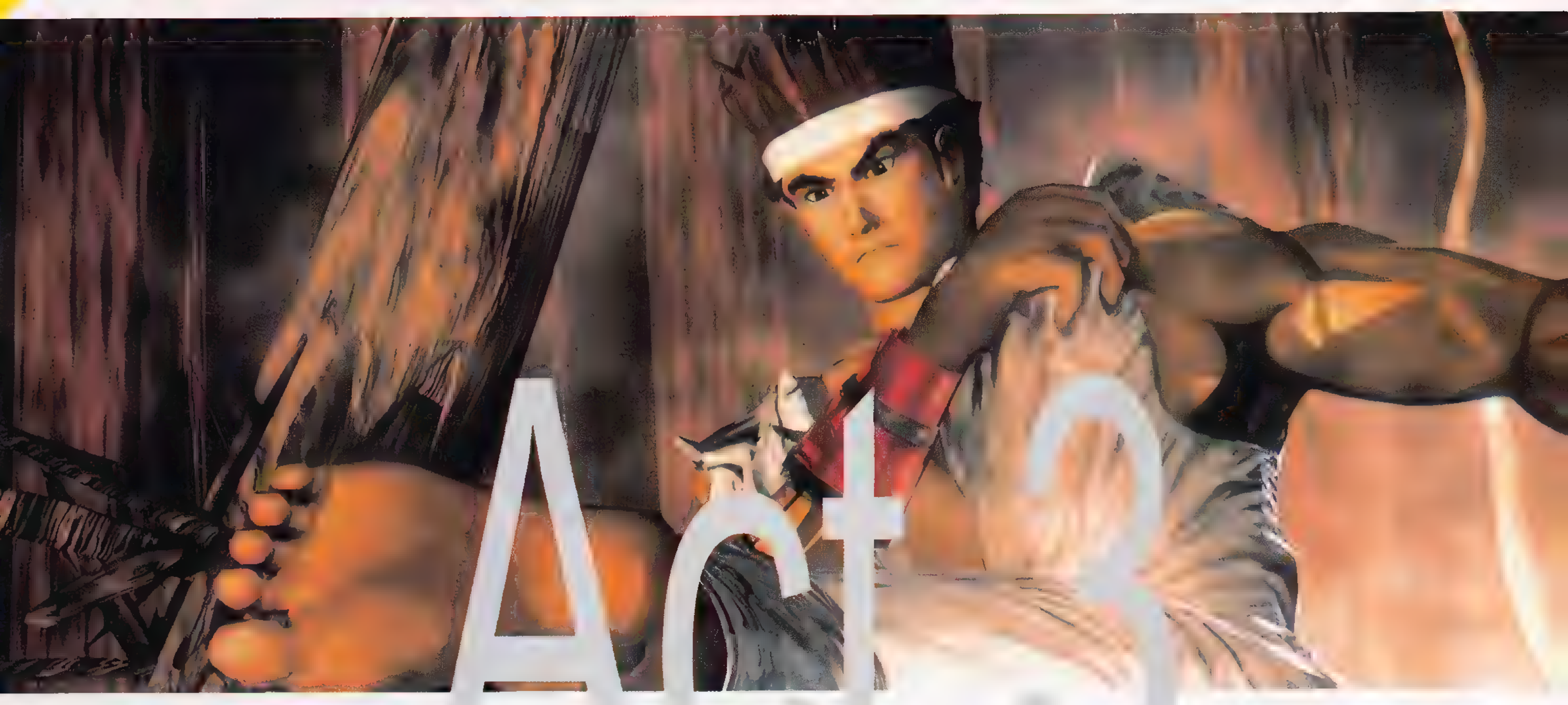
12月中旬発行決定!!
価格未定

NOW ON SALE

バーチャファイター2　Act.3

VIRTUA FIGHTER 2

GAMESTMOOK Vol.19



ULTIMATE CONQUEST

- 「望むべく」の連続技特集 :お手軽から驚異的コンボまで徹底の50P
- STOP THE RUSH !! :相手の連携はこれでとめろ！
  一目瞭然の写真付きフローチャートでわかりやすく解説
- ライター陣のシンポジウム :終始和やかな（？）
  トークの中にライターの本音が入ってます
- もちろん、バーチャファイター2.1にも対応！！

「バーチャ2」ムックシリーズ第3弾!! 極まる連携 深まる攻略

定価980円（本体価格951円）AB判


Act.2
鉄拳2
そろそろAct.1じゃ物足りないわ、
というAct.2レベルなキミらにおくる、
中ボス対応完全攻略ムック。
連続技や空中コンボなど、
さらに詳しい攻略内容で
もイチコロさ!
©NAMCO LIMITED
GAMEST MOOK
最終電遊着装
ARCADER
アーケーダー
COMING SOON
すべての道はアー
こんで遊んじゃう強
そんな我々にあこがれる
初歩の初歩から
208



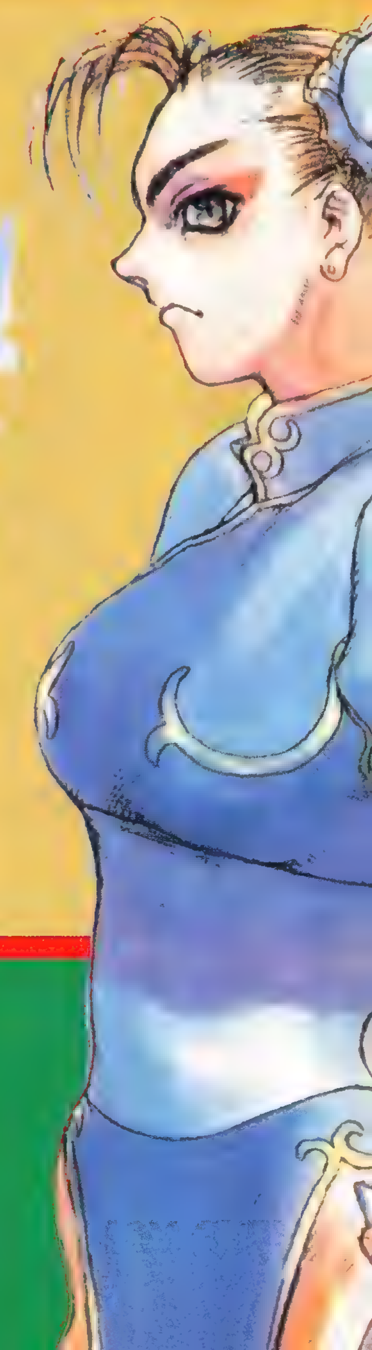
CAPCOM ILLUSTRATIONS

カプコンイラストレーションズ

ゲーメストムックVol.17







絶賛発売中

A4ビックサイズ
定価2.000円

表紙をはじめとする多数描き下ろしに加え、
未発表作品や設定原画など必見イラスト満載！
待ちに待ったカプコン画集、A4ビックサイズ
でついに登場!!

勝つのはオレ達だ！

ゲーメストムックVol18

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

コンプリートマニュアル

発売中

■攻略
初心者から上級者まで、幅広い層に対応した攻略記事を展開。26人の個性豊かな面々を、各キャラクター別に徹底分析。グラフ・フローチャートを駆使し、わかりやすい構成。他の追随を許さない充実ぶりだ。



プレイヤーに圧倒的支持を受けている「K.O.F.'95」にゲーメストが挑む。352頁にも及ぶ大容量ムックを体感せよ!!

定価：1480円（税込み）

ユリちゃんの極限流免許皆伝

ユリのちょっとした連係技を解説するね！
砕破をガードさせた後、ワンテンポ遅らせて小雷煌拳や大足払い、燕翼の2択攻撃を闘いに組み込めば、強力だよ！（きらわれるケドね）



増刊号

ストリートファイターII
No.64（'91年10月号増刊）
1000円
[付録]描き下ろし巨大ポスター

ストリートファイターIIダッシュ
No.77（'92年9月号増刊）
1200円
[付録]ストIIダッシュポスター

餓狼伝説2
No.91（'93年5月号増刊）
1200円
[付録]大張正己描き下ろしポスター

ワールドヒーローズ2
No.99（'93年9月号増刊）
1200円
[付録]遊べるマッドマンお面ポスター

スーパーストリートファイターII
No.108（'94年2月号増刊）
1280円
[付録]スーパーストII特大ポスター

スーパーストリートファイターII X
No.120（'94年7月19日号増刊）
1280円
[付録] スーパーストII Xポスター

ワールドヒーローズ2JET
No.123（'94年8月15日号増刊）
1280円
[付録] ワーヒー2JETポスター

極上パロディウス
No.125（'94年9月15日号増刊）
1280円
[付録]こいつ&あいつペーパークラフト

ヴァンパイア
No.129（'94年10月30日号増刊）
1380円
[付録] ヴァンパイアポスター

真サムライスピリッツ
No.133（'94年12月15日号増刊）
680円

ゲーメストワールドVol.1
No.143（'95年5月15日号増刊）
540円

ゲーメストワールドVol.2
No.149（'95年8月15日号増刊）
540円

ムック

サウンドコンプリートスーパーストリートファイターII X
ムックVol.1　GMC-1　3500円
[付録]全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックVol.2　GMC-3
1280円
[付録] 巨大ポスター

豪血寺一族2
ムックVol.3　GMC-2
1680円
[付録]スーパーアレンジCD

真サムライスピリッツ
ムックVol.4　GMC-4
1380円
[付録] 真サムポスター

バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5　GMC-5
780円

ダライアス外伝
ムックVol.6　GMC-6
980円

スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7　GMC-7
1980円
[付録]メッセージCD、描き下ろしポスター

鉄拳
ムックVol.8　GMC-8
980円

ギャラクシーファイト
ムックVol.9　GMC-9
980円

バーチャファイター2 ACT2
ムックVol.10　GMC-10
1380円

ヴァンパイア ハンター
ムックVol.11　GMC-11
1380円
[付録]ハンターB2ポスター

餓狼伝説3
ムックVol.12　GMC-12
1280円
[付録] 餓狼3 B2ポスター

天外魔境真伝
ムックVol.13　GMC-13
1280円
[付録]オールキャストB2特大ポスター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル
ムックVol.14　GMC-14
780円

鉄拳2　ACT1
ムックVol.15　GMC-15
780円

ストリートファイターZERO
ムックVol.16　GMC-16
1280円
[付録] B2ポスター

カプコン イラストレーションズ
ムックVol.17　GMC-17
2000円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル
ムックVol.18　GMC-18
1480円

バーチャファイター2 ACT3　究極攻略編
ムックVol.19　GMC-19
980円

ビデオ

餓狼伝説2
GV-2　収録時間60分
6000円
[付録] 舞さま扇子

ワールドヒーローズ2
GV-3　収録時間64分
6000円
[付録] 雑君紙相撲

餓狼伝説スペシャル
GV-6　収録時間120分
7000円
[付録] 攻略小冊子

スーパーストリートファイターII
GV-7　収録時間90分
6800円
[付録] 攻略小冊子

龍虎の拳2
GV-8　収録時間90分
6800円
[付録] 攻略小冊子

スーパーストリートファイターII X
GV-9　収録時間100分
7000円
[付録] バルログ仮面

ワールドヒーローズ2JET
GV-10　収録時間70分
6500円
[付録] 雑君JETコースター

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13　収録時間90分
6500円
[付録] 紅丸&東ヅラセット

真サムライスピリッツ
GV-14　収録時間90分
4800円
[付録] 十兵衛アイパッチ

バーチャファイター2
GV-15　収録時間120分
4800円
[付録]EXPLANATORY

ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズバトル
GV-16　収録時間75分
5800円
[付録] 石井ぜんじ解説書

ヴァンパイア ハンター
GV-17　収録時間120分
4800円
[付録] 魔剣しおりん

餓狼伝説3
GV-18　収録時間70分
4800円

ストリートファイターZERO
GV-19　収録時間80分
4800円

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
GV-20　収録時間120分
4800円

CD

戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円

各商品のお買い求め方法

●ゲ屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「ゲ屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶ゲ屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶ゲ屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
▶読者サービス部　TEL：03-3293-9326（月曜～金曜10：00～18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.122～P.124「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込は×です）。

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前
お客様の住所
TEL.　（　　）

ムック注文数	タイトル	CDビデオ注文数	タイトル	増刊号注文数	タイトル
	商品番号　申込数　冊		商品番号　申込書　本 枚		商品番号　申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

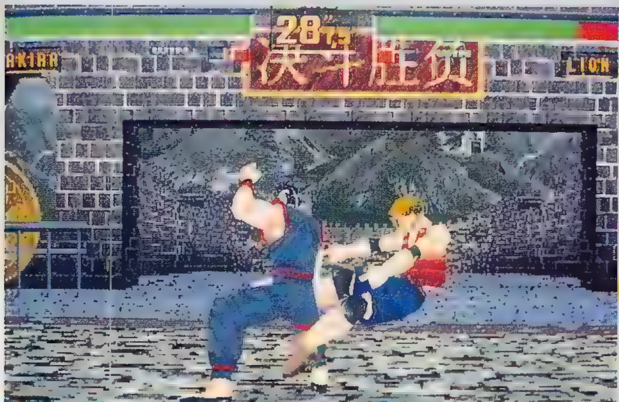
取り扱い書店印
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。
注：コピーしてご使用ください。

表紙連動攻略特集!!
ときめきメモリアル
~forever with you~

新作ラインナップ特集
闘神伝S
バーチャファイター2
機動戦士ガンダム(仮称)





攻略特集
戦国サイバー藤丸地獄変
X-MEN
ZERO DIVIDE

11月21日発売!!

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
月刊GAMEST EX
1月号/定価550円

GAMEST WORLD

大特集 みなさんお待ちかね！企画盛り沢山
『ときめきメモリアル』

大特集 美しいイラストで貴女を魅了する。
『アンジェリーク』

特集2 突撃声優インタビュー
「バーチャファイター2」

特集3 人気カプコンゲームをまとめて特集
「カプコンゲーム」

■「K.O.F '95」「鉄拳2」「超人学園ゴウカイザー」「真サムライスピリッツ」など、人気ゲームがたくさん！



石川県／みーたん

定価540円
11月25日(土) VOL.4発売!!


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
TM
ざんくろうむそうけん
© SNK 1995
ネオジオCDから12月22日発売予定!!
希望小売価格8,800円(税別)
●ネオジオ版〈希望小売価格32,000円(税別)〉は12月1日発売予定!
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564大阪府吹田市豊津町18－12■ネオジオテレフォンサービス　東京☎03(5275)6200　大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

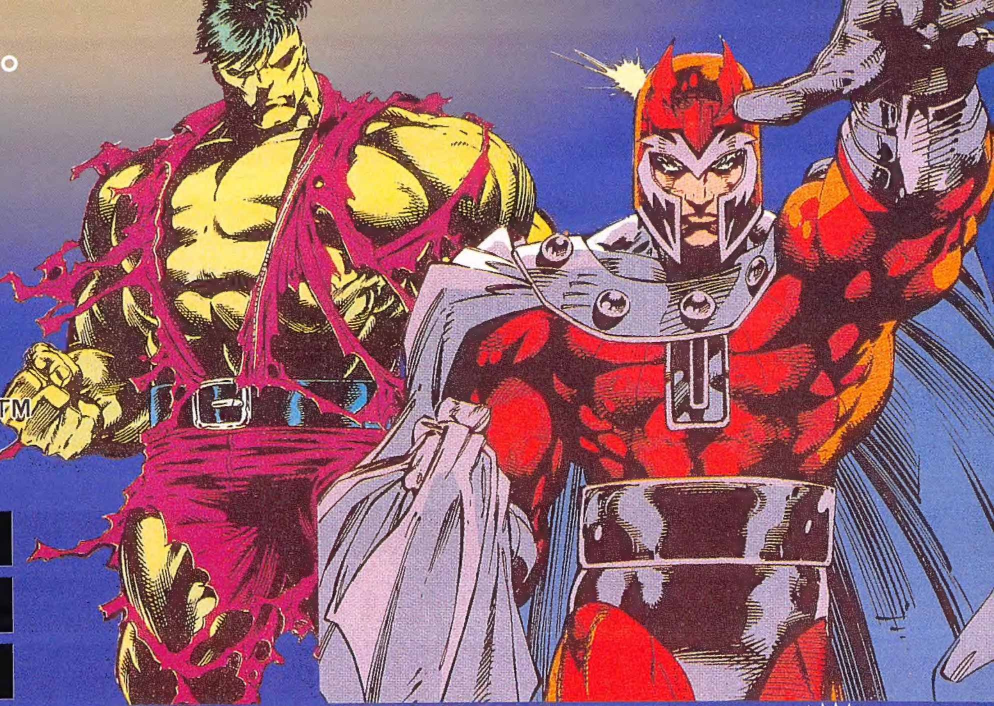

NEOGEOはSNKの商標です。
舞うは刃か、血煙か。
この迫力、この過激さ、
もはやゲームにあらず！


CAPCOM
大宇宙の存亡をかけた
闘いが始まる！
超人格闘ゲームが進化した！
無限の力を持つ6つの宝石(ジェム)をめぐって
宇宙を揺るがす壮大なスケールで展開する
マーヴル・スーパーヒーローズの激闘！

マーヴル・スーパーヒーローズ新登場。

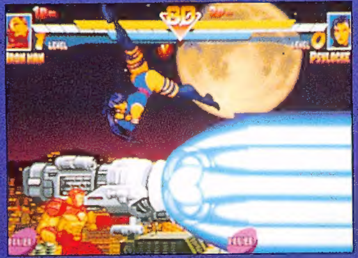
MARVEL COMICS™

MARVEL SUPER HEROES™



- ●マーヴル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演！
- ●『インフィニティ・ジェム』を使って超人能力アップ！
- ●超破壊力で打ち砕け『インフィニティ・スペシャル』






画面は開発中のものです。

CPS II 第12弾



MSH
(マーヴル・スーパーヒーローズ)

宇宙最強の秘宝、その名は「インフィニティ・ジェム」！

時空を揺るがす驚くべきパワーを知れ！

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」それぞれが時間、空間、力、現実性、精神、魂をつかさどる、計6個の宝石！それらがいつ、どこで作られたのか、誰も知らない。一説には、ビック・バン以前から伝わった、太古の神の遺物だとも言う。

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」6個の宝石は、あらゆる自然の法則を、魔法や悪魔や神をも超越する！その力はまさしく無限そして無敵！6個全てを手中におさめた者は、宇宙の運命を握る究極の絶対神となるのだ！

「無限の宝石(インフィニティ・ジェム)」星々を砕き、創る力を持った宇宙最強の秘宝を中心に、全米を揺るがした大ヒット・コミック『インフィニティ・ガントレット』が展開された！多くのヒーローが、神々が、悪魔が、6個のジェムを巡って争い闘った！

そして今『インフィニティ・ガントレット』を下敷きに『マーヴル・スーパーヒーローズ』が完成！宇宙の運命が、君の手に委ねられるのだ！鍵となる最強、無敵の秘宝が、ゲームの中でどう再現されているか？君自身の目で見て確かめて欲しい！

STREET FIGHTER II V

TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00〜19:30放映中
監修 杉井ギサブロー

CAPCOM FAX 通信
FAX 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中

株式会社カプコン
<AM国内販売部>
●本社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒162-02東京都新宿区西新宿2丁目(新宿住友ビル43階)

<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718
札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493
広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。

ゲーメスト
December 12.15 1995
No.157
平成7年12月15日発行(毎月2回15日,30日発行)
第10巻第23号通巻第157号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
定価500円(本体485円)送料132円



雑誌22443-12／15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan T1022443120502